

**UNIVERSIDADE FEDERAL DO RIO DE JANEIRO
CENTRO DE FILOSOFIA E CIÊNCIAS HUMANAS
ESCOLA DE COMUNICAÇÃO**

DENISE TAVEIRA CRUZ

BOLINHAS – ANIMANDO PELO BRASIL: A DESCOBERTA DA ANIMAÇÃO

Rio de Janeiro/2006

Denise Taveira Cruz

BOLINHAS – ANIMANDO PELO BRASIL: A DESCOBERTA DA ANIMAÇÃO

UFRJ/CFCH/ECO

Denise Taveira Cruz

BOLINHAS - ANIMANDO PELO BRASIL: A DESCOBERTA DA ANIMAÇÃO

Projeto Experimental apresentado à Escola de Comunicação da Universidade Federal do Rio de Janeiro, como parte dos requisitos necessários à obtenção do grau de bacharel em Comunicação Social, habilitação em Radialismo.

Orientadora: Prof^a. Dr^a. Cristina Haguenuer.

Rio de Janeiro
2006

C 957 CRUZ, Denise Taveira.
Bolinhas – animando pelo Brasil: a descoberta da animação/
Denise Taveira Cruz. Rio de Janeiro, 2006. 70f.

Trabalho de conclusão de curso (graduação em Comunicação Social) – Universidade Federal do Rio de Janeiro, Escola de Comunicação, 2006.

Inclui CD contendo animação com 3 minutos de duração.

Orientador: Profª. Drª. Cristina Haguenauer.

1. Cinema – animação. 2. Cinema no Brasil. 3. Desenho animado – aspectos psicológicos.

CDD 741.58

Denise Taveira Cruz

BOLINHAS – ANIMANDO PELO BRASIL: A DESCOBERTA DA ANIMAÇÃO

Projeto Experimental apresentado à Escola de Comunicação, Universidade Federal do Rio de Janeiro, como parte dos requisitos necessários a obtenção do grau de bacharel em Comunicação Social, habilitação em Radialismo.

Rio de Janeiro, 13 de dezembro de 2006.

Profª. Drª. Cristina Haguenauer, .ECO/UFRJ

Prof. Dr. Fernando Fragozo , ECO/UFRJ

Prof. Dr. Mauricio Lissovsky, ECO/UFRJ

Profª. Drª. Fátima Sobral Fernandes, D.Sc., ECO/UFRJ

**Dedico este trabalho a todas as
pessoas que acreditaram, mesmo
quando eu duvidava e pensava que
seria impossível concluí-lo.**

AGRADECIMENTOS

Aos professores que me ajudaram neste último passo: Liv Sovik, Luciano Saramago e, principalmente, Cristina Haguenauer. Muito obrigada pela orientação e dedicação.

Para minha família pelo amor, o carinho, a paciência, a confiança, os abraços, os lenços, por acreditarem em mim. O que posso dizer? Sem eles eu não existiria e não concluiria este projeto.

E as pessoas especiais que entram inesperadamente em nossas vidas, nos tornando indivíduos melhores só pelo simples fato delas estarem presentes. Obrigada por tudo Boo – pelo seu amor, por me fazer sorrir mesmo quando eu não quero e ser o meu teto quando tudo desmorona.

[...]And the picture frames are facing down
And the ringing from this empty sound
Is deafening and keeping you from sleep
And breathing is a foreign task
And thinking's just too much to ask
And your measuring you minutes by
A clock that's blinking 8's
Well this is incredible
Starving, insatiable,
Yes, this is love for the first time
And you'd like to think that you were invincible
Yeah, well, weren't we all once
Before we felt lost for the first time? [...]

The brilliant dance
Dashboard Confessional

RESUMO

CRUZ, Denise Taveira. **Bolinhas – animando pelo Brasil:** a descoberta da animação. Relatório técnico (Graduação em Comunicação Social) – Escola de Comunicação, Universidade Federal do Rio de Janeiro, Rio de Janeiro, 2006.

Neste trabalho, procura-se experimentar a descoberta do mundo mágico do desenho animado, algumas técnicas, mostrar como algumas pessoas se tornaram animadores e o que se pode fazer dentro deste mercado. Para isso foi escolhido o *software Flash Professional 8*, pois os arquivos gerados são pequenos, possibilitando o transporte e acesso em qualquer computador. Este projeto é uma porta de entrada, uma estratégia de aproximação para se conhecer melhor a animação no Brasil e seu mercado de trabalho. Pretendeu-se conhecer como os profissionais se organizam em equipes e como estas trabalham, tendo como foco principal a produção. Utilizou-se para imergir neste universo e passar pelo processo de criação de uma animação bolinhas coloridas como personagens e para o ‘pano de fundo’ o preconceito em sua forma mais abrangente. Trata-se das relações psicológicas de um determinado grupo, como este reage quando um indivíduo de fora se aproxima. A rejeição e as interações entre eles. A noção de pertencimento e as influências externas que mudam o cenário original, incluindo, por fim, o excluído.

1. Cinema – animação. 2. Cinema no Brasil. 3. Desenho animado – aspectos psicológicos.

ABSTRACT

CRUZ, Denise Taveira. **Bolinhas – animando pelo Brasil:** a descoberta da animação. Relatório Técnico (Graduação em Comunicação Social) – Escola de Comunicação, Universidade Federal do Rio de Janeiro, Rio de Janeiro, 2006.

This study try to understand and to enter into the whole magic world of animation. Among others techniques, this project chose the program Flash Professional 8, because it created a small SWF, so this could be carry for everywhere and it could be seen in any computer what make the work easier. This project is a way to get to know the Brazilian animation better and the market here, including, the professionals and their team and how they organize every people who work inside a project in animation. The basis of this study is the production. To really get inside into this whole universe, to the process characters were important and for this were used different colors balls and for criated the history the theme chosen was about minority and why people make preopinion about others. How a group reacts when someone or something outside come close? How it feels to belong to a group? And how bad is not being part of something?

1. Cinema – animação. 2. Cinema no Brasil. 3. Desenho animado – aspectos psicológicos.

LISTA DE ILUSTRAÇÕES

Figura 1: primeira aproximação da bolinha azul _____43

Figura 2: bolinha vermelha se assusta ao encontrar a bolinha azul _____45

Figura 3: bolinhas mudando de cor _____46

Figura 4: integração entre bolinhas _____47

SUMÁRIO

1	Introdução	13
2	Algumas técnicas	15
3	Animação no Brasil	19
3.1	→ Principais animadores	19
3.2	→ Mercado de trabalho no Brasil hoje	27
3.2.1	– Cinema	27
3.2.1.1	→ Curta-metragem	28
3.2.1.2	→ Longa-metragem	28
3.2.2	– Publicidade	29
3.2.3	– Web	29
3.2.4	– Celular	30
3.2.5	– Jogos	30
3.2.6	– Educativos	30
4	Produção de uma animação	31
4.1	→ Argumento	31
4.2	→ Roteiro	32
4.3	→ <i>Story-board</i>	34
4.4	→ <i>Animatic</i>	35
4.5	→ Trilha e efeitos sonoros	36
4.6	→ Escolha da técnica a ser utilizada	38
4.7	→ Equipe	39
4.7.1	– Análise de produções em equipes pequenas	39
4.7.2	– Análise de produções em equipes maiores	40
5	O primeiro passo no mundo da animação	42
5.1	→ Pano de fundo – motivação	42
5.1.1	– Pertencimento <i>versus</i> Exclusão	43

5.1.2 - Psicologia de grupos	44
5.1.3 – Preconceito	46
5.1.4 - Relação de idolatria	47
5.2 → A experiência: descrição e análise	48
5.2.1 – Concepção	48
5.2.2 – Detalhamento	48
▪ 5.2.2.1 Argumento e roteiro	49
▪ 5.2.2.2 <i>Story-board</i> e <i>animatic</i>	50
▪ 5.2.2.3 Som	50
▪ 5.2.2.4 Finalização	51
▪ 5.2.2.5 Técnica utilizada: <i>Flash Professional 8</i>	52
6 Considerações finais	53
REFERÊNCIAS	56
APÊNDICE A – Argumento	60
APÊNDICE B – <i>Story-board</i>	61
APÊNDICE C – Roteiro	65

1 Introdução

O mercado de trabalho na área de animação está em crescimento no Brasil, há uma demanda muito grande por profissionais qualificados e os cursos que existem não suprem todas as necessidades. A Associação Brasileira do Cinema de Animação (ABCA) foi criada em maio de 2003 e 29 profissionais representando cinco estados brasileiros (RJ, SP, PB, RS, PR) resolveram elaborar um estatuto e registrar a associação.

Eles defendem que essa forma de expressão cultural precisa ser incentivada e acreditam que uma maneira de se diferenciar é através de políticas de apoio e incentivo. Um dos projetos que eles estão elaborando é para a capacitação do profissional para animação, permitindo que este esteja dentro do perfil para a inserção no mercado de trabalho, incluindo o internacional.

Dentre outros objetivos estão o de unificar as metodologias para poder qualificar e quantificar a mão de obra, além de gerar profissionais que possam dar aulas. Defendem a criação de um selo de qualidade reconhecida oficialmente e assim fortalecer o desenvolvimento dessa atividade no Brasil.

Futuramente querem ampliar para formação acadêmica de profissionais e para isto estes animadores desenvolveram uma grade básica, o que um curso de animação precisa ter, como por exemplo: História da Animação, desenho de observação, interpretação dramática, princípios físicos, fundamentos da cor, informática básica e familiarização com pelo menos um software de animação, dentre outras matérias também importantes para a formação. Nota-se uma preocupação crescente em profissionalizar os animadores.

Neste trabalho, propõe-se a fazer um passeio pelo mundo da animação, mostrar para aqueles que não conhecem nada sobre este tema um pouco do que esta sendo feito no Brasil e onde se pode estudar esta arte. Carlos Alberto Miranda escreveu em 1971 que o cinema de animação no Brasil era inexistente, haviam poucas tentativas e estas eram isoladas e os resultados só eram conhecidos em raríssimas exceções. Não existia divulgação. E os que tentavam se embrenhar neste rumo, enfrentavam dificuldades de exibição, mercado, condicionamento do público, desconhecimento do que era produzido internacionalmente, falta de financiamento, etc.

Hoje a produção de cinema de animação mudou. Existem dentro do Brasil festivais com renome internacional, como é o caso do **Anima Mundi**, que divulga tanto o que está sendo produzido no exterior como o que é feito aqui dentro do Brasil. Animadores brasileiros ganham festivais internacionais e atraem o mercado mundial para a produção de qualidade no país, como por exemplo, o cineasta Marcos Magalhães que ganhou o prêmio especial do júri no festival de Cannes em 1982 com a animação **Meow**. Depois desta animação ele fez muitas outras que também ganharam prêmios como a de melhor animação no festival de Havana ou melhor roteiro no festival de Recife.

Mas afinal o que é animação? Bom, este é um “gênero cinematográfico baseado na filmagem quadro-a-quadro de desenhos ou bonecos”, dependendo da técnica a ser utilizada, decompõe cada parte do movimento. Foi assim que Gustavo Barbosa e Carlos Rabaça (2001, p. 29) começaram a definição de animação no dicionário de comunicação e ao longo deste trabalho irá ficar melhor compreendido.

A história da animação caminha lado a lado com a do cinema. Como sobre esta parte possuem numerosos estudos, este projeto delimitou-se para fazer uma introdução sobre desenho animado no Brasil e explorar as possibilidades deste mercado de trabalho em ascensão, demonstrando como as equipes são formadas e quais são as etapas básicas para se desenvolver uma animação, entretanto, alguns animadores não seguem este esquema de produção – argumento, roteiro, *story-board*, etc. Mas como são as bases de um projeto cinematográfico serão definidas mais adiante.

Todos os filmes mostram movimento, de sorte que é correto dizer que todos os filmes são animados; mas, quando o cineasta emprega o termo animação, tem em mente um sentido muito especializado. (HALAS e MANVELL, 1979, p. 13)

O resultado deste projeto foi uma animação em flash de três minutos de duração, contando a história de uma bolinha azul que vai para uma cidade onde só moram bolinhas vermelhas, e lá ela é rejeitada. Nenhuma bolinha da cidade quer chegar perto dessa bolinha azul, desanimada ela se tranca em sua casa até que um dia algo misterioso acontece. As bolinhas vermelhas se pintam de azul, pois uma bolinha chamada Baluna esta na cidade para uma apresentação. E o que antes era rejeitado passou a fazer parte do grupo.

2 Algumas técnicas

São diversas as formas de se expressar através de uma animação, algumas serão apresentadas brevemente neste capítulo, para situar aqueles que não têm idéia de como é amplo o mundo da animação.

Antes de tudo o mais difundido, o desenho animado – são feitos desenhos que podem ser figurativos ou abstratos aos quais é dada vida através de representações de movimento. Cada um desses desenhos é traçado ou em folha de papel ou em acetato ou qualquer outro suporte “representa uma fração do movimento desejado” (BARBOSA e RABAÇA, 2001, p.30). E ao serem reproduzidos sucessivamente, produzem a ilusão de movimento.

Variações do desenho animado: movimentar bonecos ou marionetes na frente de uma câmera de vídeo e filmá-los quadro-a-quadro, são chamados de silhuetas animadas e uma variação deste estilo são as sombras chinesas, personagens em preto-e-branco sobre cenários coloridos.

Animação de bonecos (ou marionetes).

O filme de animação de bonecos é de produção muito trabalhosa. A filmagem sendo realizada quadro-a-quadro, imagem-por-imagem, com a câmera disposta como para a filmagem de atores, terá uma atenuante: o cenário será uma maquete e os vãos de criação estarão limitados pelas três dimensões (largura, altura e profundidade) dos elementos do filme. Isto leva a uma maior movimentação detalhada, pois, a qualquer descuido, ocorrerá má animação que, quando projetada, apresentará péssimo acabamento já que, deste jeito, os bonecos ou marionetes truncados e desprovidos de graça natural de um andar leve ou de outro movimento que se tenho querido filmar. (MORENO, 1978, p.09)

Os bonecos precisam se sustentar sozinhos, alguns animadores colocam parafusos nos pés dos bonecos e a mesa onde fica o cenário é toda furada para aparafusá-lo a mesa garantindo até uma boa continuidade de movimento do boneco. Outra técnica utilizada para se fazer esses bonecos é com massa de modelar, sendo esta maleável pode assumir qualquer forma, colocando-se uma

armação de arame ela irá sustentar os movimentos, sendo os ossos do boneco ou simplesmente eles podem ter pés grandes que garantam o equilíbrio.

Animações de recortes foi uma solução encontrada para contornar dificuldades das produções mais complexas. São criados bonecos que são recortados e montados de forma que se possa movimentá-los. Cada parte desses bonecos recortados é feita articulada facilitando o trabalho. Colocam-se estes bonecos na mesa de filmagem, onde o cenário encontra-se montado, e a animação é feita tirando fotos quadro-a-quadro de cada movimento dos bonecos no cenário.

Animação de bonecos ou de recorte ou qualquer objeto inanimado no qual tira-se foto quadro-a-quadro diz-se também de *stop motion*, como já foi explicado pode-se animar qualquer utensílio assim como, tesoura, quadros, bolas, bonecos ou dar uma nova animação àqueles que já a possuem, por exemplo, animar pessoas. Esta é a técnica de se fotografar quadro-a-quadro, isto é, o assunto a ser animado é colocado em uma posição inicial e se fotografa esta posição, depois muda um pouco de lugar este assunto e se fotografa de novo, até obter fotos suficientes para formar, quando projetado a 24 quadros por segundo transmite a ilusão de um movimento uniforme.

Essa ilusão é chamada de persistência retiniana ou persistência retínica, isto é, basicamente, seria o tempo de retenção de uma imagem qualquer enviada por impulsos para o cérebro após a estimulação causada pela imagem na retina. É deste intervalo que os filmes em geral se aproveitam, pois quando se sobrepõem imagens, uma diretamente atrás da outra, se este fenômeno não ocorresse

existiria uma espécie de quadro preto entre uma imagem e outra. Com esta permanência de imagem criada pelo cérebro tem-se a ilusão de movimento.

Pixillation, uma outra técnica de se animar, é uma animação com repetições de movimentos em montagem. Segundo Moreno (1978, p.10) devida a iluminação ser feita apenas por um lado, formam-se silhuetas dos atores, que vestem apenas uma malha branca em um fundo escuro. Os movimentos são apresentados por estas silhuetas que são estudadas e re-copiadas quando necessário. Assim, posteriormente pode-se se re-copiar para fusões e superposições de até 10 exposições. Na tela, podem-se ver os movimentos anteriores e posteriores simultaneamente, este é o efeito que leva o nome de estroboscópio. Neste processo a filmagem é feita antes para que se possa fazer um estudo.

Animação direta na película retira-se, previamente, toda a emulsão da película, assim ela fica transparente. Depois os desenhos são feitos sobre esta película, usa-se para isso estiletes com o corte bem fino. Para uma melhor precisão na animação aconselha-se o animador estar com um dispositivo para marcar o tamanho do fotograma – que representa cada imagem (quadro) da película. Se o animador desejar ele também pode desenhar sem se preocupar com essa dimensão do fotograma. Uma vantagem dessa forma de animação é que não precisa de câmera, pois assim que os desenhos forem finalizados na película, o negativo do filme também estará pronto.

Desenho animado com o filme ao vivo (refere-se ao cinema de tomada direta de se reproduzir uma ação que de fato aconteceu): primeiro filma-se algo, filme ao vivo, com atores em fundo escuro. Depois, este será re-filmado juntamente com o desenho animado na truca, que consiste em um aparelho

dotado de recursos ópticos que modificam a imagem registrada pela câmera por meio de efeitos, através da projeção de cada fotograma do filme com os atores disposto abaixo do filme com os desenhos animados. O que também pode ser feito ao contrário quando só tem um único boneco animado ou efeito.

A roscopia, que também é uma técnica de animação utiliza como referência um filme de modelo vivo, com os atores interpretando as cenas e desenha frame a frame todo o movimento que acontece e que se deseja animar, pode ser um objeto ou todos os elementos e pessoas presentes no filme inteiro.

Animação em Computação gráfica, “que permitem maior rapidez, economia e uma gama inesgotável de recursos” (BARBOSA e RABAÇA, 2001, p.30), são produções de efeitos de animação por meio de efeitos digitais, utiliza-se computadores e *softwares* específicos, pode ser em 2D ou 3D.

Existem, ainda, técnicas de animação de esculturas, caricaturas e fotografias, desenhos gravados diretamente sobre filme (que serve depois como negativo), truques de filmagens (aceleração, câmera lenta, marcha à ré e outros) que se combinam com cenas fotografadas normalmente etc. Qualquer artifício, em filme, vídeo ou transmissão de tv ao vivo, programa em CD-ROM etc., destinado a causar ilusão de movimento parcial ou total de objetos inanimados, elementos gráficos e pictóricos, créditos etc., por meio manuais, mecânicos ou eletrônicos, através de diagramas magnéticos, **animated captions**, folhas de acetato transparente, mesas de efeitos, câmera **Oxberry**, **chromakey**, **ADO**, mesa computadorizada para inserção de caracteres etc. (BARBOSA e RABAÇA, 2001, p.30)

3 Animação no Brasil

3.1→Principais animadores

Aida de Queiroz, com seu curta **Noturno** ela ganhou um prêmio no Festival de Havana em 1986. Junto com César Coelho e alguns outros animadores ela foi

responsável pelas animações da minissérie **Hoje é dia de Maria** exibido na TV aberta Rede Globo. Também fundou com Léa Zagury, Marcos Magalhães e César Coelho o Festival Internacional de Animação do Brasil (Anima Mundi). Em um concurso de vinhetas da *Music Television* (MTV)¹ americana realizado no ano de 1990, ficou em décimo primeiro lugar entre mais de seiscentos concorrentes.

Alê Abreu, fundador do Conselho da sociedade dos Ilustradores (SIB) e um dos membros da ABCA. Nascido na cidade de São Paulo em 1971, aos 14 anos fez um curso de animação no Museu da Imagem e do Som de São Paulo(MIS). Formou-se no curso de Comunicação Social em 1992, seu primeiro curta-metragem de animação se chama **Sírius** realizado entre os anos de 1990 e 1993. Seu segundo curta de animação só foi finalizado em 1998, **Espantalho** e recebeu o prêmio de melhor curta de animação no festival Anima Mundi no mesmo ano, entre outros. Seu projeto atual é o seu primeiro longa-metragem - **Garoto Cósmico**, tendo como público alvo as crianças e com previsão de lançamento para o final de 2006.

Anélio Lattini Filho, fez sozinho o longa-metragem **Sinfonia Amazônica**, desenhou os personagens e desenvolveu uma técnica própria para o sincronismo da trilha musical com os desenhos. Infelizmente este foi o seu único projeto, era influenciado por Walt Disney e pelas lendas do folclore brasileiro. Os escassos e limitados recursos técnicos junto com a falta de escolas de animação, em sua época, concentrou nas mãos de poucos o conhecimento sobre esta arte, dificultando também a organização de equipes maiores que eram necessárias

¹ Canal que passa programas relacionados à música.

para se fazer um longa-metragem. Não se tinha incentivo para a produção o que também facilitou para a estagnação deste gênero no Brasil.

Arnaldo Galvão, veterano na arte da animação no Brasil, trabalhou no estúdio de Mauricio de Sousa e na TV Cultura, nesta com os programas **Glub-Glub** e **Castelo Rá-tim-bum**. Hoje está envolvido com filmes autorais, publicitários e educativos.

Carlos Império Hamburger (Cao Hamburger), iniciou seus projetos voltado para o público infantil após dirigir junto com Eliana Fonseca o curta-metragem feito com massinha **Frankstein Punk** em 1987 que tinha como público alvo os adultos, mas as crianças amaram. O filme do **Castelo Rá-tim-Bum** foi o seu primeiro filme de longa-metragem. Antes ele ensinava técnicas de animação para crianças e adolescentes em escolas (Vera Cruz e Lourenço Castanho na cidade de São Paulo) e bibliotecas.

Carlos Luzzi, trabalha com animação 2D e integra a equipe do também animador Daniel Messias, entrou para a faculdade de designer gráfico e entre os trabalhos acadêmicos se dedicava a estudar animação. Depois de uma temporada nos Estados Unidos voltou para o Brasil e continuou trabalhando no estúdio Daniel Messias.

Celso Lazzeti D'Elia, desenhista e ilustrador. Diretor da produtora **Cigarra Inquietante**, voltado para animações dirigidas ao mercado publicitário desde 1979. Este foi um dos desenhistas que participaram da equipe de Steven Spielberg², participou do longa-metragem de animação **Fievel vai para o Oeste**³

² Renomado produtor de filme nos Estados Unidos – Hollywood.

³ Fievel goes to the west – animação de um conto americano, produzido nos Estados Unidos em 1990/1991.

como supervisor e foi chefe de animação em **Pateta, o filme**⁴ – filme da Walt Disney Pictures, entre outras experiências profissionais. Além de produzir trabalhos para a conscientização ambiental, ser professor convidado da Universidade de São Paulo (USP) na escola de comunicação e artes (ECA). Seus trabalhos são voltados para as técnicas tanto em 2D tradicional e em computação gráfica quanto em 3D.

Carlos Saldanha, cursou o mestrado na *New York School of Visual Arts* (NYSVA) em Animação em computação gráfica. Em 1998 a produtora independente *Blue Sky* onde trabalhava como animador ganhou o Oscar de melhor curta de animação com **Bunny**. Entre curtas e animações publicitárias, Saldanha animou as baratas do filme **Joe e as baratas**⁵. Sua fama tomou formas maiores com a sua participação como co-diretor no longa-metragem **A era do gelo** e diretor de **A era do gelo 2**⁶.

César Coelho, começou sua carreira como chargista e ilustrador depois foi selecionado por duas vezes para fazer um intercâmbio de estágio na *National Film Board of Canada* e sua especialização é em técnicas de desenho industrial. Junto com a Aida de Queiroz possuem uma produtora de animação, a **Campo 4 desenhos animados**. Coelho é um dos fundadores do festival internacional de animação do Brasil - **Anima Mundi**.

Clóvis Vieira, aos dezesseis anos trabalhava com animação em 2D e finalizava a arte de desenhos animados em um estúdio chamado **Linx Film** na

⁴ The goofy film – Estados Unidos/1993.

⁵ Joe's Apartment – Estados Unidos/1996.

⁶ Ice Age – Estados Unidos/2001. Ice Age 2, the meltdown/2006.

capital paulista e nos estúdios **Start Desenhos Animados**. No final de 1995 **Cassiopéia**, o primeiro longa-metragem de animação feito com imagens geradas por computador – sem nenhuma outra imagem gerada por qualquer outra fonte – inteiramente computadorizado, era concluído e Vieira era o diretor, causou grande polêmica naquele ano.

Daniel Messias, como seu pai era um dos pioneiros das histórias em quadrinhos no Brasil, seu interesse por esta área surgiu desde que ele era pequeno e pode experimentar filmar quadro a quadro em 16mm. Como ocorre com a maioria dos animadores brasileiros, ele também concentra a maior parte dos seus trabalhos no mercado publicitário. Criou um estúdio **Daniel Messias** e produz, além dos filmes publicitários, séries animadas para o *Cartoon Network*, (canal de TV por assinatura).

Fábio Lignini, sua carreira teve início com curtas independentes, ganhou prêmios, como pela co-direção do curta **Alex** no festival Internacional do Cinema Latino Americano em Cuba. Em 1985 foi selecionado para participar de um curso no *National Film Board of Canada(NFB)*. Com essa oportunidade ele conseguiu um emprego nos estúdios de Steven Spielberg em Londres, dando início a sua carreira internacional. Atualmente trabalha na equipe da *DreamWorks*, foi um dos cinco supervisores da animação **O espanta tubarões**⁷

Flávio Del Carlo, iniciou seus trabalhos na década de 70, ainda com super-8. Criou seu próprio estilo fazendo animações com misturas de várias outras técnicas. **Paulicéia**, **Tzumbra Tzuma** e **Squich**, são uns dos seus filmes mais conhecidos. Trabalha com o mercado publicitário e também é um grande ilustrador.

⁷ Shark Tales – Estados Unidos/2004.

Dentre seus trabalhos estão as aberturas do **Glub-Glub**, programa infantil da TV brasileira que ia ao ar na emissora TV Cultura e as animações para o **Castelo Rá-Tim-Bum**.

Haroldo Guimarães Neto, formado no Instituto de Artes da Califórnia (CalArts), é designer, animador e produtor. Trabalhou nos estúdios Disney nos desenhos **Oliver e os seus companheiros** (1987) e o da **Pequena Sereia** (1988). Ao retornar para o Brasil em meados do ano 1989, abriu a produtora **HGN** e começou a produzir seriados para a Disney no Brasil, entre eles: **Aladdin**, **Pateta** e os **Ursinhos Gummys**.

Léa Zagury, graduou-se em Desenho Industrial com habilitação em Comunicação Visual pela Pontifícia Universidade Católica do Rio de Janeiro(PUC-RJ) e depois conclui o mestrado na *California Institute of Arts* em Animação Experimental e fez uma especialização em animação no *National Film Board of Canada*. Ela trabalha com projetos de desenho animado, ilustrações, e com documentários para a televisão. Junto com Marcos Magalhães, Aida Quieroz e César Coelho fundou o **Anima Mundi**. Neste festival ela trabalha como diretora e programadora. Nos dias de hoje está finalizando o curta-metragem de animação chamado **A cachaça**.

Marco Melantonio, interessado em tudo que envolve design, 3D, *web* e desenho. Descobriu que uma forma de juntar tudo que gosta era com a animação. Responsável pela composição, site, modelagem, 3D, entre outras funções que acumula no estúdio Daniel Messias.

Marcos Magalhães, ganhou prêmios como: um especial do júri no Festival de Cannes em 1982 com o curta-metragem **Meow** e com **Animando** que foi

filmado na *National Film Board of Canada(NFB)* e premiado no CINANIMA 93, como melhor filme didático. Ele também foi responsável pelo primeiro curso profissional de animação no Brasil, resultado de um acordo feito com a NFB. No ano de 1986 coordenou o filme **Planeta Terra** que foi realizado como uma obra coletiva com a participação de trinta animadores brasileiros. Realizou recentemente como artista visitante na divisão de Animação e Artes Digitais da Universidade da Califórnia (USC) o filme experimental **Dois**, juntando animação gravada em película com computação 3D. Ele também é um dos diretores e fundadores do Festival Internacional de Animação (Anima Mundi) do Brasil.

Mauricio de Sousa, especialmente conhecido por ter dado vida a **Turma da Mônica**. Antes ele trabalhava como jornalista policial no então Folha da manhã (atual Folha de São Paulo). Na realidade os primeiros personagens foram o Bidu e o Franjinha, que ele apresentou para os redatores do jornal que trabalhava em 1959. A Mônica só surgiu em 1970. Na década de 80 abriu um estúdio chamado **Black & White** que iniciou com comerciais para produtos da indústria CICA. Com algumas dificuldades que enfrentou ele passou a se dedicar mais as histórias em quadrinhos.

Mauricio Squarisi, no núcleo de animação da cidade de Campinas, interior do estado de São Paulo, ele desenvolve um projeto para tornar a linguagem da animação algo mais acessível, com um estúdio itinerante, viaja pelo Brasil, levando a magia do desenho animado onde este não é conhecido, incluindo crianças excluídas nas periferias. Seus filmes têm como foco a educação, usa a animação para tratar de assuntos pertinentes a realidade, como algo além do entretenimento.

Otto Guerra Neto, seu interesse iniciou com os quadrinhos na infância, depois começou a fazer animação para publicidades. Em 1984 fez seu primeiro curta de animação que se chamou **O natal do burrinho**. Mais tarde abriu uma produtora – **Otto Desenhos Animados**. No ano passado, isto é, em 2005, concluiu o longa-metragem **Wood & Stock: sexo, orégano e rock'n`roll**, animação baseada nos personagens criados por Angeli, um cartunista brasileiro nascido na cidade de São Paulo.

Pedro Ernesto Stilpen, fez parte da fundação do grupo **Fotograma** no ano de 1968, que tinha como objetivo divulgar o cinema de animação. Durou apenas um ano, pois em 1969 este grupo já estava extinto. Suas animações retratam o humor tipicamente carioca. Seu trabalho pode ser observado em **Armação Ilimitada** (programa que passava na Rede Globo) ou **Domingão do Faustão** (programa ainda no ar também na emissora Globo). E ganhou prêmios como: o oficial e do júri popular (Festival de Brasília), troféu Humberto Mauro/73 (Instituto Nacional de Cinema Candango do Festival de Brasília) e Troféu Humberto Mauro/75.

Roberto Miller, cineasta, radialista e diretor de animação. Na capital paulista começou a ser conhecido como o feiticeiro das imagens. Criou vários curtas-metragens experimentais de animação e propagandas com desenhos animados para a TV. Ele é sócio fundador da *Association Internationale du Film d'Animation* (ASIFA).

Rui de Oliveira, ilustrador e animador. Coursou pintura pelo museu de arte moderna e artes gráficas na Escola de Belas Artes da Universidade Federal do Rio de Janeiro (UFRJ), onde leciona no curso de Desenho Industrial, e estudou

ilustração no Instituto Superior Húngaro de Artes Industriais em Budapeste. Dentre os seus trabalhos mais reconhecidos ele fez a série do **Sítio do Pica-Pau amarelo**. Depois de trabalhar na Rede Globo foi para a TV Educativa com a função de diretor de arte. Em 2006 foi anunciado que ele ganhou o prêmio de *Hans Andersen* de ilustração.

Walbercy Ribas, foi autor do longa-metragem de animação brasileiro, **O grilo Feliz** (2001) e **Grilo Feliz – a aventura continua** (2005). Iniciou sua carreira na publicidade e em 1966 abriu a sua própria produtora, a **Start Desenhos Animados**. Foi ganhador do Leão de Ouro na Festival Publicitário de Cannes no ano de 1972 pela barata Rodox.

3.2→Mercado de trabalho no Brasil hoje

O mercado de animação brasileiro está em fase de crescimento, os profissionais estão buscando meios de diversificar a produção e aumentar a oferta de trabalho, demonstrando que no país existem pessoas capacitadas para o mercado internacional.

3.2.1 Cinema

Tanto o cinema nacional quanto a animação está competindo e ganhando espaço no inconsciente das pessoas que não acreditavam que seria possível produzir com tanta qualidade um produto brasileiro.

Filme brasileiro há algum tempo atrás era considerado sinônimo de qualidade inferior ou ruim. Hoje os profissionais depois de comprovar inúmeras vezes que o Brasil tem sim capacidade e qualificação para competir no mercado internacional, está modificando essa premissa.

- 3.2.1.1 → Curta-metragem

Há uma maior produção desse tipo de filme, pois o custo para realizá-lo é mais baixo e o mercado aceita melhor, pois o Brasil não tem cultura de animadores, apesar de ter excelentes profissionais.

A maioria dos cineastas começa com um filme de curta duração experimental e com a animação não é diferente. Trata-se de uma forma de conhecer o ambiente do trabalho, suas dimensões e possibilidades.

Para esta categoria há diversos festivais com premiação ou não. Por exemplo, festival estudantil **Anim!arte** no Rio de Janeiro que este ano será no Senac de Copacabana ou o **Anima Mundi**.

- 3.2.1.2 → Longa-metragem

Apesar da produção de longas terem sido muito irregulares no Brasil, observa-se uma mudança neste quadro desde a realização de **Xuxinha e Guto contra os monstros do espaço** dirigido por Clewerson Saremba que criou o núcleo de animação na Labo Cine. Esta foi a primeira animação brasileira a usar as técnicas de 3D. Produção realizada pela Labo Cine que “pretende ser o maior estúdio de animação no país” segundo Silvia Rabello, presidente da Labo Cine.

Wood & Stock: sexo, orégano e ronck ‘n’ roll, um longa de animação dirigido por Otto Guerra, a demora para o seu lançamento foi por dificuldades para arrecadar dinheiro para a sua produção. Lançado em 2006.

Para dezembro de 2006, espera-se o lançamento do longa-metragem **A turma da Mônica em uma aventura no tempo**. Para esta produção a Labo Cine que criou uma divisão de animação digital com 64 animadores, conta com a

participação de Mauricio de Sousa, o produtor Diler Trindade e a distribuidora Miravista. O trailer que já está no cinema será mostrado na Feira de Literatura infantil na Bolonha, na Itália, sendo esta a maior do mundo.

3.2.2 Publicidade

Como pode ser observado, na parte sobre animadores brasileiros que consta neste relatório prático, é na publicidade que se encontram a maior parte do mercado de trabalho que absorve os profissionais relacionados à animação. Normalmente com produtoras próprias e experiência no exterior, trabalham com vinhetas ou produção de comerciais criando o desenho, o traçado e toda a composição visual.

Em uma matéria divulgada na **Revista de Cinema** sobre Animação Brasileira escrita por Rodrigo Fonseca, ele escreve sobre o mercado de trabalho para quem quer trabalhar com animação. Hoje, a maioria dos profissionais se encontra na publicidade. O Brasil possui grandes estúdios de finalização que têm núcleos de animação e equipamentos extremamente bons, por exemplo, o estúdio Mega e a Casablanca.

3.2.3 Web

Mercado em crescimento, a animação faz parte da composição dos *sites*, de seus *layouts*, com botões que piscam quando se passa o *mouse* por cima, ou *pop ups* que aparecem cada vez que alguma página da *internet* é acessada, por exemplo, o site do **submarino** ou **uol**. São animações leves que carregam rapidamente, feitas em flash. O **Anima Mundi** possui uma categoria *web* no festival, algumas animações estão disponíveis em seu *site*.

3.2.4 Celular

Mercado novo. Abrindo oportunidades para o campo de animação, principalmente para os jogos no celular. Abertura esperada com a TV Digital, possibilidades para vendas de *spots* de animação e descanso de tela animado.

3.2.5 Jogos

Em 2005, a magnitude deste mercado passou a ser pensada e analisada por pessoas envolvidas com jogos. No ano de 2004 foi criada a **Associação Brasileira das Desenvolvedoras de Jogos Eletrônicos** (Abragames). Com isso, diversas iniciativas de promoção de jogos e do desenvolvimento deste mercado no país foram tomadas, exemplo disso são as feiras, eventos, cursos e o estreitamento entre o governo e as empresas relacionadas com esta área.

E os festivais vão aumentando, a PUC-SP, por exemplo, realizou o seu primeiro festival de games em junho de 2006. Os jogos tinham que ser desenvolvidos por estudantes universitários na graduação ou na pós graduação.

Programadores, ilustradores, modeladores 3D, *game design*, profissionais de som e gerentes de projeto migram de suas áreas originais como engenharia ou desenho industrial para fazer jogos. As empresas estão em busca de profissionais qualificados para este mercado.

3.2.6 Educativos

Curtas-metragem educativos são bastante produzidos, como pode-se observar nos animadores listados neste trabalho, alguns se dedicam a esta parte do mercado, as crianças.

Como a animação educacional de Sérgio Martinelli chamada **Terra das Letrinhas** tendo 26 episódios, o público alvo são as crianças. Ou as animações

criadas para o **Castelo Rá-tim-bum** ou quadros infantis com inserções animadas para as crianças prestarem mais atenção.

4 Produção de uma animação

A produção de um filme, um comercial ou de uma animação passam por fases básicas como argumento, roteiro, *story-board*, etc. Essas e outras etapas serão relacionadas e explicadas neste capítulo.

Não é necessário seguir esta ordem de produção, por exemplo, a animação de Steve Oederek (Estados Unidos – EUA, 2006) gravou as vozes dos personagens antes mesmo de se fazer o *story-board*. Apesar de ser uma animação 3D, computadorizada, ela iniciou de forma convencional⁸, tanto que o *story-board* foi desenhado a mão. Alguns atores foram filmados enquanto gravavam as vozes para os animadores repassarem aos respectivos personagens seus gestos e expressões faciais. Comprova-se assim que esta seqüência foi criada para ser embaralhada para garantir acima de tudo a qualidade final do filme.

4.1→ Argumento

Um argumento pode ser escrito para qualquer tipo de mídia – cinema, literatura, rádio, televisão, artes cênicas, teatro, etc. Trata-se da trama da história. Não possui, inicialmente, nenhuma indicação técnica. Pode ter uma única página ou até mesmo dezenas delas, depende das teias de encadeamento das tramas envolvidas.

⁸ No dia 20 de outubro de 2006, no canal Telecine (grupo globosat) de TV por assinatura passou um programa chamado *Cineview* o qual, é apresentado pela atriz Débora Falabella e trata sobre as estréias nos cinemas e faz comentários sobre os orçamentos das produções cinematográficas. Neste dia específico o programa falou sobre a animação de Steve Oederek – O segredo dos animais – que chega aos cinemas brasileiros no dia 27 de outubro de 2006.

Às vezes constam alguns diálogos. Para Chris Rodrigues (2005, p. 49) o argumento é a descrição do roteiro com as cenas esquematizadas, as locações definidas, personagens e situações dramáticas elaboradas. Para o roteiro ser escrito o argumento precisa ser aprovado.

Contém idéias para enredos ou temas e detalhes específicos dos principais momentos como o início, o algo que acontece para romper com o andamento da história, o que precisa ser feito e o acontecimento que precipita o fim e o final propriamente dito.

Pode ser baseado em fatos reais ou em ficção. Normalmente escolhe-se para qual tipo de veículo (mídia) vai ser escrito, mas também pode ser adaptado de outro gênero.

Uma boa idéia pode surgir em qualquer hora, é sempre aconselhável ter papel e lápis para anotar quando esta aparecer. Em jornais há várias histórias que dariam excelentes argumentos, assim como o dia-a-dia de um indivíduo pode também virar um filme. Basta prestar atenção no mundo ao redor.

4.2→ Roteiro

São inúmeras as funções de um roteiro, por exemplo, pode ser feito para relacionar os objetos de cena (indumentária, mobiliário, acessórios) ou pode ser um texto que indica o desenvolvimento de um programa de rádio ou um itinerário para publicidade e propaganda de distribuição de cartazes e *outdoors*, etc

Segundo Rabaça e Barbosa (2003, p. 650) o roteiro seria uma espécie de “codificação das idéias contidas no argumento”. Isto é, um texto estruturado com seqüências de acontecimentos na ordem que estes deverão ser representados.

Neste texto constarão apenas indicações de personagens, cenários e diálogos. A minuciosidade do roteiro depende das estruturas de sua produção e tipo do trabalho do seu realizador.

Um roteiro para ser considerado bom precisa ser de fácil visualização, isto quer dizer que ao lê-lo as palavras têm que se transformar em imagens no inconsciente de quem lê, afirma o produtor Rodrigues (2005, p. 50). Ele também considera a formatação uma parte muito importante, pois os espaços em branco servem para as anotações da equipe e dos atores.

No roteiro de um longa ou de um curta-metragem cada página, normalmente, equivale a um minuto. Assim pode-se ter uma idéia de quanto tempo terá o filme finalizado. Na seguinte formatação:

Letra tamanho doze; fonte Courier new; tamanho do papel carta⁹ (pode ser também tamanho A4); a numeração das páginas acima à direita; com margens – vertical em cima 2,5 cm e em baixo 2,5 cm/3,0 cm, linha de ação e cabeçalho - a esquerda 3,5 cm e a direita 3,5 cm/4,0 cm, nome do personagem 9,0 cm da esquerda; rubrica dos personagens centralizado abaixo do nome; diálogos – 6,5 cm da esquerda /7,5 cm da direita; justificação – diálogos e ação a esquerda. (RODRIGUES, 2005, p. 53)

Basicamente é dividido em quatro partes: a primeira seria a introdução – apresentação do personagem principal ou personagens principais e de sua história, ocupando uns 25 minutos de filme no caso de um longa-metragem (ou dois sétimos¹⁰ de todo o filme); a segunda seria o primeiro ponto de virada (o chamado gancho, algo acontece) o que vai prender a atenção do público, inicia-se

⁹ Papel carta – 27,94 cm x 21,59 cm.

¹⁰ Essas frações representam a quantidade de tempo equivalentes para qualquer tipo de produção audiovisual, não precisa necessariamente ser um longa-metragem. Mas essa seria uma divisão interessante defendida pelo autor Doc Comparato para se fazer o roteiro.

assim o desenvolvimento que terá uma duração de uns 50 minutos (ou quatro sétimos do filme) a terceira é o segundo ponto de virada, este precipita o final, como se não houvesse mais nada para acontecer e por último a finalização que dura aproximadamente uns 20 minutos (ou um sétimo do filme).

São os conflitos que impulsionam o personagem principal e como serão resolvidos estes problemas que prende a atenção dos espectadores. O roteirista precisa ter isso em mente e as soluções só deverão ser trazidas ao conhecimento da platéia no final. O público precisa ser instigado, desafiado, viver os dramas junto com o ator (herói), para no fim também sair vitorioso e satisfeito.

O roteiro com diálogos e ações é chamado de roteiro literário, este será utilizado como base para se fazer o orçamento e o roteiro que possui indicações de planos, enquadramentos, movimento de câmera, lentes que serão utilizadas, planos, ordem e duração das tomadas, cenários, efeitos, cenas, ruídos, música, etc., isto é, que têm informações sobre a parte técnica em geral é chamado de roteiro técnico o qual é decupado¹¹ pelo diretor.

4.3 → *Story-board*

Utilizado tanto na área de cinema, quanto na televisão ou na publicidade e propaganda. São seqüências de desenhos que servem para conduzir ou indicar visualmente alguns planos ou cenas. Seria uma espécie de 'roteiro visual' ou 'roteiro desenhado'.

Sendo as duas formas mais conhecidas: a mão livre, pode ter um responsável pelo *story-board* e este faça os desenhos das cenas principais (ou

¹¹ Indicação dos detalhes necessários para a filmagem ou gravações das cenas ou dos planos. Este roteiro decupado serve para equipe técnica como um guia durante a realização do filme.

key frames) e uma equipe de desenhistas complete as seqüências ou então esta única pessoa responsável pelo *story-board* faça todos os desenhos, não se pode esquecer que para um segundo de filme são necessários 24 desenhos. Na maioria das vezes não é necessário fazer todos os desenhos, apenas todos os planos ou algum enquadramento diferente ou ainda indicações dos movimentos dos personagens.

E a segunda forma seria a eletrônica. Quando os desenhos são produzidos diretamente em algum equipamento eletrônico de processamento de imagens, é chamado de *story-board* eletrônico. Para isso utiliza-se uma prancha denominada mesa digitalizadora ou prancha eletrônica.

Para Manvell e Halas (1979, p. 161) o *story-board* tem três finalidades bem delimitadas: para o produtor – que o considera como um primeiro teste visual da idéia; para a equipe do produtor – equivalência de uma demonstração do trabalho que será realizado e para o patrocinador – dando a este uma idéia de que tipo de filme ele receberá.

Esta também é uma parte exploratória do filme, testar as cenas, os ângulos de movimentação de câmera e dos personagens. Analisar a arte, o formato geral do filme. Fazer modificações antes de entrar na parte final, o da animação de fato, o que dificulta a mudança de alguma parte do desenho, pois leva muito mais tempo e trabalho depois.

4.4→ *Animatic*

Com o *story-board* feito, se não for eletrônico, ele é digitalizado e editado. Aqui se estuda o tempo que cada cena utilizará. E assim pode-se ter uma idéia

mais exata de qual será a duração final da animação e já com essa base de tempo estipulada inicia-se o processo de efeitos sonoros e a composição da trilha musical. Por ser caracterizada como uma fase exploratória, esta é uma etapa que se pode testar o movimento de câmera escolhido ou as posições dos personagens em cena. Exclusivo da animação, este momento é importante para os animadores e para a equipe de som.

4.5→ Trilha e efeitos sonoros

A trilha sonora muitas vezes é feita antes da animação, pois é mais fácil ajustar os desenhos que não estão prontos a uma trilha sonora do que ao contrário, sem contar que dessa forma fica muito mais precisa a sincronia entre imagem e som. As análises e cálculos cuidadosos são fatores indispensáveis para se fazer um desenho animado.

John Halas e Roger Manvell (1979, p. 73) consideram três casos de trilha sonora a serem estudados: o primeiro seria a trilha das vozes;

Às vezes a voz bem definida de um desenho pode tornar-se mais importante, mais disseminada entre o público, no que tange às suas características facilmente reconhecíveis, do que as próprias imagens visuais. Logo que escuta uma dessas vozes, a platéia evoca imediatamente os traços essenciais do personagem. O primeiro vozerio esganiçado do Pato Donald estabeleceu imediatamente o seu caráter irritado e metido, e os gritinhos rápidos do Mickey logo ficaram associados à sua impetuosa eficiência. (HALAS e MANVELL, 1979, p.73)

Estes mesmos autores também afirmam que a concepção dos personagens pode perfeitamente começar pela voz, outro detalhe que eles chamam a atenção é que não basta sincronizar a imitação da fala na boca dos personagens, apesar

disso ser muito importante, mas também precisa acentuar o que é dito com os movimentos corporais do desenho.

O segundo caso seria a trilha ou trilhas dos efeitos sonoros, estes compreendem sons naturais, efeitos artificiais especialmente produzidos e efeitos especificamente musicais. Para os autores a utilização dos efeitos sonoros naturais nos desenhos animados apresenta problemas, eles acreditam que estes efeitos criam um contraste artificial com a imagem desenhada que se supõe produzi-lo, embora sejam usados como base para a criação de distorções artificiais, o que o colocam na categoria de efeitos sonoros artificiais especialmente criados e não mais de efeitos naturais.

O “idioma acústico” (FIELD, 1944 apud MANVELL e HALAS, 1979 p. 81) é estabelecido pelo som utilizado, sendo este natural ou artificial, devendo ser aplicado no resto do filme. Para Manvell e Halas (1979, p. 81) começar um desenho animado com sons naturais implica na utilização destes em todas as outras partes da animação, o que não acontece quando se inicia com efeitos sonoros especiais e artificiais. O animador deve decidir previamente qual será o melhor a se adaptar em seu desenho.

O terceiro e último caso é o da trilha sonora. O uso de efeitos especiais constantemente ultrapassa os limites de sua esfera e adentra o campo da música propriamente dita. Estes efeitos se tornam parte da música, sendo assim, orquestrados conjuntamente. O animador às vezes teima em usar a música só como efeitos, o que para estes autores específicos limitaria o seu potencial. O compositor que trabalha com desenhos animados precisa aceitar o relacionamento íntimo da música com a ação do filme.

Essa sincronia é admirada nos desenhos, pois esta pode ser gravada antes, facilitando o trabalho da sincronização. A desvantagem é que a gravação prévia da música determina a animação. Os autores concluem:

Assim, qualquer seqüência musical nos desenhos animados em que a animação é detalhada e depende de estrita observância do ritmo da música será provavelmente gravada antes que o processo da animação possa tomar a sua forma final. Por outro lado, naquelas seqüências do filme que não dependem desse tipo perfeito de sincronização – quando, de fato, outros elementos são mais importantes, como nos desenhos animados que se propõem demonstrar ou ensinar um assunto técnico – a gravação antecipada da música pode não ser necessária. Conseqüentemente, o trabalho do animador não terá o mesmo grau de limitação, pois o processo usual na produção de desenhos animados para os cinemas é preparar uma trilha sonora com a música gravada ao piano para servir de orientação aos animadores quanto à progressão do ritmo.(HALAS e MAVELL, 1979, p.82)

4.6 → Escolha da técnica a ser utilizada

Como foi observado há inúmeras técnicas que podem ser utilizadas na criação de um desenho animado. O diretor precisa decidir como será a arte da animação, de que forma a idéia do roteiro vai ser mais valorizada e apreendida pelo público. Inclui-se nesta parte a trilha musical e toda e qualquer forma de expressão.

O resultado final é um conjunto de detalhes no qual tudo precisa ser cuidadosamente pensado e estudado para que resulte uma animação concisa e rica, não só em conteúdo, mas também em linguagem simbólica.

4.7→ Equipe

4.7.1 – Análise de produções em equipes pequenas

Na década de 50 foi lançado o primeiro longa-metragem de animação brasileiro, **Sinfonia Amazônica** em 1953 de Anélio Lattini Filho. O filme foi produzido em preto e branco, têm diálogos e sincronização dos personagens com a música e demorou seis anos para ser concluído, pois foi feito unicamente pelo próprio Anélio Lattini, sem a ajuda de mais ninguém, ele foi a sua equipe, trabalhando sozinho em todas as etapas.

As alunas Daniela Pontes e Renata Ramaldes de comunicação social da Universidade do Estado do Rio de Janeiro (UERJ) no texto que foi publicado em outubro de 2006 na *internet* escrevem que Anélio se dedicou a transformar sete lendas da Amazônia em desenhos

[...]para transformar em desenho animado um pot-pourri de relatos folclóricos da região Norte, entre elas a lenda da Noite, que aborda o surgimento dos animais na floresta e a do Urutau, que narra a formação do rio Amazonas. (PONTES e RAMALDES, 2006).

Este filme foi um marco histórico e o Brasil ganhou destaque internacional. A animação teve grande influência do estilo Disney. Foi um grande sucesso, infelizmente o autor não recebeu a renda das bilheterias como afirma o texto publicado no site da Faculdade Federal de Minas Gerais (UFMG). Em uma época que a produção não tinha incentivo, Lattini passa a se dedicar à parte comercial, como os Pingüins da cerveja Antártica e aos quadros com temas amazônicos.

Para se fazer uma rápida comparação, um longa produzido com uma equipe relativamente grande leva em torno de três anos para ser concluído. Imagina sem equipe, sem tecnologia suficiente – seis anos foi um recorde.

Muitos curtas-metragens que estão em *sites da internet* são no mínimo produzidos por duas pessoas, o que de certa forma é uma equipe. Um trabalha, normalmente, com os desenhos enquanto o outro se encarrega de animá-los, dependendo sempre da técnica que for utilizada. Quando usa bonecos entra uma terceira pessoa para fazê-los e os outros se dividem em animar e trilha musical.

4.7.2 – Análise de produções em equipes maiores

Em um trabalho feito por uma equipe o projeto é diluído entre todos. Cada um fica com uma parte, como se fosse uma indústria onde cada um colocasse uma peça. Cada um passa a ter domínio total da sua ferramenta, pode ser um software de 3D como o *Maya* ou 2D como o *photoshop* ou fazer bonecos, não importa, o que conta é ser especializado. Pois este será o diferencial para o andamento e a qualidade do trabalho final.

Infelizmente as etapas do processo de pós-produção é algo mais distante do aluno do que a parte de pré-produção. A falta de verbas para acompanhar o mercado ou até mesmo o avanço rápido dessa tecnologia causa uma defasagem das possibilidades de ocupação do aluno no mercado de trabalho.

O que pode ser observado no mercado é que cada vez mais as produtoras procuram pessoas especializadas em determinada função, por exemplo, o colorista – no *telecine*, trabalha com o ajuste da cor no filme ainda na película ou no Lustre que dispõe de mais ferramentas podendo fazer máscaras animadas - ou o responsável pelos efeitos em 3D em um filme ou em uma seqüência. O trabalho

é cada vez mais segmentado. O que reduz muito o tempo de produção de uma animação.

Apesar dessa delimitação de funções, elas se inter-relacionam. Um profissional depende do trabalho do outro para continuar o seu – trabalho efetivamente em equipe.

Por exemplo, uma animação do Otto Guerra de 1989 com quinze minutos de duração feita em 35mm e colorida tem uma equipe de aproximadamente umas doze pessoas envolvidas diretamente, sem contar as indiretas, através de produtora ou empresas. Entre produtores que além do próprio Otto Guerra contou com a ajuda de José Maia e Ângela Pedrosa.

O roteiro também teve sua participação junto com Lancast Mota, Eloar Guazzelli, Valeria Lamego e também o José Maia. A edição ficou a cargo de Jose Moreau e Antonio Carlos Textor. A trilha original é de Ricardo Cordeiro, Wagner Caetano e Nilo Barreto. E assim por diante muitas outras pessoas foram participando desde curta-metragem que ganhou o prêmio de melhor curta gaúcho no Festival de Gramado de 1989.

Apenas um exemplo para ilustrar o quanto de trabalho e de mão de obra uma animação reúne. Não é tão simples obter bons resultados. Para se produzir a animação **Xuxinha e Guto contra os monstros do espaço** tinha uma equipe de 70 animadores que se dividiam em turnos, trabalhando 24 horas por dia para entregar o desenho finalizado.

Desenvolvemos uma tecnologia toda própria, nacional, para que possamos trabalhar com uma equipe menor e em menos tempo do que os praticados pelos estúdios de animação estrangeiros.

Planejamos entregar o filme após 11 meses de trabalho. Esperamos em breve poder produzir pelo menos dois longas-metragens de animação por ano. (SCHMID, 2005, p. *internet*).

5 O primeiro passo no mundo da animação

Escolher como será uma animação é um processo demorado, ainda mais quando não se tem conhecimento pleno sobre as possibilidades ou técnicas que podem ser utilizadas.

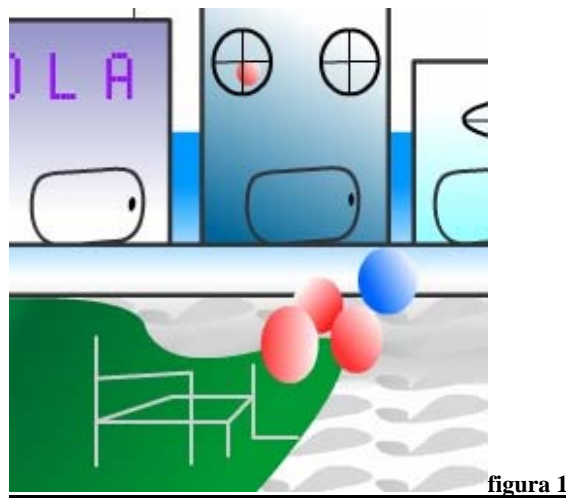
5.1 → Pano de fundo – motivação

Um grupo fechado se sente incomodado quando algo de fora aparece, um estranho, alguém que não pertence ao grupo. Por que o diferente incomoda tanto? Por que aceitar ou entender o outro parece fácil na teoria, mas não tanto assim na prática?

Indagações que quando um indivíduo é questionado as respostas são, na maioria, afirmando que tais situações não ocorrem com ele ou não ocorreriam, pois este aceitaria o ‘diferente’ ou o ‘de fora’ bem, sendo indiferente a sua origem.

Este projeto foi concluído com uma animação que através de bolinhas coloridas trata das relações humanas mais primárias: o de querer ser amado, o de querer fazer parte de algo – seja um grupo de amigos, um time de futebol ou de um clube, tanto faz, pois no fundo “fundamental é mesmo o amor é impossível ser feliz sozinho”, segundo Tom Jobim na sua música *Wave*.

5.1.1 - Pertencimento *versus* Exclusão



Uma bolinha azul se muda para uma cidade onde só moram bolinhas vermelhas. Empolgada com a mudança e ávida para fazer amizades e conhecer as bolinhas da sua nova cidade, a bolinha azul acorda cedo e sai, na vontade de fazer parte do novo grupo.

Todas as bolinhas eram vermelhas. Sempre foi assim. O que viesse de fora teria que se adaptar, ser vermelho. Sem conhecimento suficiente das outras pessoas, determinado indivíduo se fecha em um mundo de conceitos preconcebidos, às vezes julga antes para evitar ser julgado ou por causa do meio em que está inserido este se afasta do 'diferente', pois assim o grupo determinou. Sem saber também sequer o motivo pelo qual determinada pessoa foi excluída e com medo do grupo o rejeitar este indivíduo afasta o outro.

Para Freud (1949, p. 06) este comportamento é justificado pelo fato de que não importa quem sejam os indivíduos que façam parte de um grupo, mesmo eles não querendo ou não concordando com a atitude coletiva, mas eles são

transformados (sofrem uma espécie de mutação) no qual esses indivíduos são absorvidos (possuídos) por uma espécie de “mente coletiva”¹² o que faz com que eles façam, sintam e pensem como o grupo.

Whoever be the individuals that compose it, however like or unlike be their mode of life, their occupations, their character, or their intelligence, the fact that they have been transformed into a group puts them in possession of a sort of collective mind which makes them feel, think, and act in a manner quite different from that in which individual of them would feel, think, and act were he in a state of isolation. There are certain ideas and feelings which do not come into being, or do not transform themselves into acts except in the case of individuals forming a group. (FREUD, 1949, p.06)

5.1.2 - Psicologia de grupos

Serão abordadas as etapas de reconhecimentos do outro, a relação com o grupo, o afastamento, a exclusão, influências externas que de alguma forma mudam o cenário fazendo com que o excluído seja aceito, o tão esperado pertencimento e por fim a descoberta de que as pessoas julgam através de uma máscara social e às vezes a imagem que estas sustentavam não era nem de perto a sua verdadeira realidade.

O que acontece com os grupos seria uma forma de “participação mística” (LEVY-BRUHL – sem indicação de ano - apud JUNG, 1981), uma maneira de aprendizado inconsciente pelo exemplo, pois este se “fundamenta em uma das propriedades primitivas da psique”(JUNG, 1981). Quando uma pessoa é colocada entre outras os questionamentos dos motivos que levam o grupo a se comportar

¹² Do original “*collective mind*”.

de certa maneira tornam-se secundários, isto faz parte da identidade psíquica, uma espécie de contágio pelos os outros do grupo.

Também existe a forma consciente coletiva, indivíduos são formados por regras, princípios e métodos gerais – mas depende da índole do indivíduo, que irá ou não ceder a esta forma de aprendizado, que estabelece regras de comportamento e convívio social – de certa forma padroniza. Quando um indivíduo está disposto a ceder, e encontra outros dispostos também, cria-se uma uniformidade e quanto maior for o número de indivíduos, maior será sua força coercitiva, isto é, maior será a propagação das idéias difundidas por essas tais regras, princípios e métodos.

[...] a massa exerce essa influência coercitiva por meio do contágio psíquico inconsciente, com o tempo isso forçará a extinção ou pelo menos a sujeição de todos aqueles indivíduos que possuírem a media normal de força de caráter individual. (JUNG, 1981, p.156)

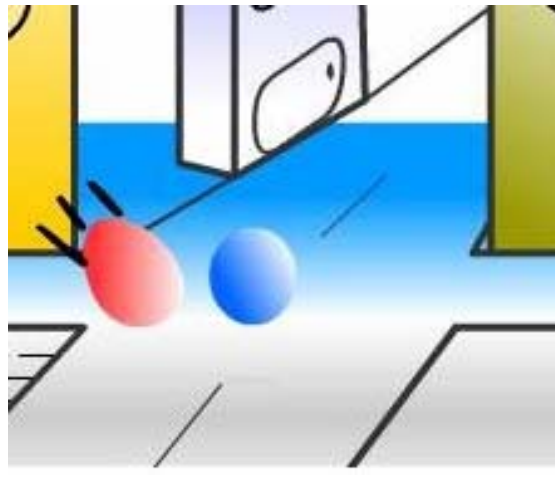


figura 2

As bolinhas vermelhas já haviam assumido as regras, os princípios e os métodos gerais da sociedade na qual faziam parte. Então elas agiam como o

grupo havia dito para que elas agissem, era uma forma de convencer o 'diferente' a ser 'igual', a aceitar para ser aceito. Tanto que apenas no final, quando as bolinhas vermelhas decidiram se pintar de azul para que o ídolo Baluna fizesse parte da cidade é que a bolinha azul foi aceita, conseguiu fazer parte. A sociedade precisa sofrer alterações, não se pode excluir o outro só por ele ter pensamentos ou cor diferentes. As diferenças devem ser respeitadas.

5.1.3 – Preconceito

Sem base objetiva real o preconceito está presente em todos os lugares, não é só referente à raça ou a diferenças de cor, mas também envolve toda e qualquer diversidade como a escolha sexual, o tipo de cabelo, a altura do indivíduo, seu peso, sua conta bancária e até mesmo seu sexo, além de outras inúmeras formas de discriminar.

Para demonstrar esses preconceitos de forma geral a animação foi a maneira encontrada. No final há uma justificativa para não se julgar ninguém. Pois o que esta por fora esconde o que as pessoas são de fato.

No caso desta animação as bolinhas vermelhas julgavam e excluíaam pela cor, mas elas mesmas não tinham a cor vermelha. Esta é a parte irônica. O grupo criou um obstáculo que ele mesmo se esqueceu de que era só aparência.



figura 3

5.1.4 - Relação de idolatria

Fama, honra, glória e reputação: quatro formas de construção de renome, da imagem de si para os outros. Cercados por termos análogos – prestígio, dignidade -, esses conceitos podem ser encarados como versões históricas e culturalmente diferenciadas de um processo inseparável da própria condição humana: a construção da auto-imagem pela projeção de uma imagem para os outros. (COELHO, 1999, p.23).

As pessoas constroem a si mesmas em uma forma de ‘se vender’ para os outros. Baluna, o astro das bolinhas na animação, propaga uma imagem de superior, de amado, algo que ultrapassou o preconceito das bolinhas vermelhas e fez com que elas mudassem a forma de se comportar para agir como a Baluna.



figura 4

Segundo Maria Cláudia Coelho (2003, p.418), os indivíduos contemporâneos sofrem de “neuroses narcísicas” que são caracterizadas pelo sentimento de vazio e de ausência de sentido no mundo. As bolinhas vermelhas ao tomarem a iniciativa de se pintarem de azul tomaram um novo sentido na sociedade a qual elas pertenciam. Elas estavam tão imersas em seu próprio

mundo que esgotaram as suas possibilidades, diminuindo seu horizonte e se fechando no seu próprio mundo desesperado por uma consistência psíquica.

Elas criaram uma identificação com a **Baluna**, uma “vinculação sentimental entre um indivíduo e outro” (COELHO, 2003, p.419). Para que esta pertencesse ao grupo, e este pudesse encontrar, finalmente, uma razão de ser e assim suprir ou eliminar o vazio interior.

5.2 → A experiência: descrição e análise

A prática de se fazer uma animação é extraordinária. Fazer algo no qual os envolvidos não tinham experiência anterior, usar o projeto experimental para de fato tentar algo novo e não apenas para finalizar a faculdade foi engrandecedor.

5.2.1 – Concepção

O pano de fundo, a temática, já existia da aula ministrada pelo professor João Freire¹³ sobre fã e indústria cultural, no entanto, faltava o formato de se abordar tal tema. A idéia da forma que o projeto poderia ter surgiu em uma das aulas ministradas pelo professor Ricardo Bonavita e ao longo do ano de 2006 tomou consistência para se concretizar. A animação foi uma forma de escapar do documentário ou do curta de ficção que são muito produzidos na faculdade de Comunicação.

5.2.2 – Detalhamento

Cada parte do projeto será minuciosamente explicada para que se possa, junto com as definições estabelecidas nos capítulos anteriores, analisar e compreender melhor todo o processo que foi vivenciado.

¹³ Responsável pela disciplina teórica “Comunicação e Cultura II”, oferecida pela UFRJ.

▪ 5.2.2.1 Argumento e roteiro

O argumento surgiu de uma idéia que veio com um exercício da aula de filme publicitário¹⁴ no sétimo período do curso de Radialismo da Faculdade Federal do Rio de Janeiro (UFRJ). Era para se escrever dez linhas sobre uma história que tivesse um começo, um algo que acontece, um algo que precisa ser feito para resolver o que aconteceu e o final. A concepção da forma sendo bolinhas também apareceu nesse momento.

As dez linhas eram, basicamente, sobre uma bolinha azul que iria para uma cidade onde só existiam bolinhas verdes e vermelhas, lá ela iria ser isolada pelas outras que só mudariam de opinião quando uma bolinha famosa chegasse a cidade e por coincidência esta também era azul. No show começaria a chover e as bolinhas iriam desbotar mostrando as suas verdadeiras cores, que não eram nem verdes, nem vermelhas.

Essa idéia ficou fixa, e depois de algumas semanas virou um argumento de uma página que consta na íntegra em um apêndice desse trabalho. Do argumento começou a surgir o roteiro, até esta parte nada era novidade, pois durante a faculdade tanto argumentos quanto roteiros eram pedidos como exercícios de aula.

A opção por um roteiro mais detalhado foi feita por ser um projeto com curta duração, desde o início sabia-se que o filme final teria no máximo uns cinco minutos. O roteiro foi feito com separação de cenas, a duração aproximada de cada uma, idéia sonora que seria inserida (pelo uma base) e os movimentos de

¹⁴ O professor que ministrou essa aula foi o Ricardo Bonavita.

câmera também foram detalhados, o qual se encontra para leitura no apêndice deste projeto.

▪ 5.2.2.2 *Story-board* e *animatic*

Com o roteiro finalizado passou-se para o *story-board*. Foram desenhados sessenta e quatro quadros o que dariam apenas uns três segundos de animação. Isto foi uma estratégia para agilizar o processo, só foram desenhados os quadros principais, e os movimentos que ocorreriam na cena foram apenas sinalizados. Com o *story-board* elaborado pode-se analisar se o filme seria possível ou não. Como estes desenhos foram feitos mais como um guia preferiu-se não fazer o *animatic*, pois, poderiam ocorrer inúmeras mudanças nas cenas quando se começasse a fazer animação e as informações que poderiam ser aproveitadas do *animatic* seriam nulas, e o tempo, de certa forma, perdido.

As mudanças no *story-board* realmente aconteceram, pois, ao iniciar a animação no programa flash 8 algumas posições que foram pensadas não puderam ser desenhadas por vários motivos, então outros desenhos foram feitos para que a compreensão da idéia fosse melhor.

Para uma maior mobilidade e sensibilidade, tanto para mover como para pintar, foi utilizada uma mesa digitalizadora e dessa forma os desenhos foram feitos direto para o palco do *software* utilizado.

▪ 5.2.2.3 Som

No roteiro já constava um planejamento do som, um recorte de como este deveria se comportar ao longo da animação, o que serviu como base para o colaborador Fábio Luiz Gagliotti, graduando do curso de Imagem e Som da

Universidade Federal de São Carlos (UFScar) que compôs as músicas e introduzir os efeitos sonoros.

A sonorização da animação Bolinhas foi composta basicamente por *folleys* e trilha musical, possuindo a função de realce da dramaticidade e ritmo da animação. Os *folleys* serviram como elementos para pontuar as ações e auxiliar na transmissão da sensação de movimento, além dos sons básicos de caráter meramente descritivos. A trilha musical acompanha todo o correr da animação, funcionando como um condutor da curva dramática e pano de fundo para a ação. Ela é formada de um tema simples, que busca retratar os elementos centrais de Bolinhas e funcionar como um *leitmotif* do personagem central. Este tema se transforma sob diversas variações, buscando sempre se adequar ao momento descrito através da ação. (GAGLIOTTI, 2006, entrevista).

Como o programa era novo e não se tinha muito conhecimento sobre ele a ideia foi fazer a animação, experimentar os movimentos possíveis e depois sincronizar os efeitos e a música, apesar de ser mais difícil. No momento era a forma como o trabalho estava fluindo e por fim, como foi feito.

Após a montagem da trilha e a sua edição, era hora de sincronizar com os movimentos. Cada trecho da trilha musical foi para uma parte do filme e é neste momento que se repara a importância do som em um filme cinematográfico, independente de ser, ou não uma animação. Os elementos sonoros realçam a ação, garantindo o sentido, re-afirmando a imagem. Às vezes cria-se uma elipse na imagem e o som completa ou vice-versa.

5.2.2.4 Finalização

Foram três meses desde o argumento pronto até a animação dos desenhos. Mais uma semana para se estudar os tipos de música. A compressão do arquivo da animação na finalização atrasou um pouco mais o final, pois quando

era usado uma compressão que o *Flash 8* fornecia as Bolinhas perdiam os movimentos. A idéia era passar para AVI (formato de arquivo para vídeo) o que seria mais fácil para a edição da trilha sonora e visualização em qualquer aparelho de DVD, mas como não foi possível, foi mantido o formato SWF (formato de arquivo do flash) e a animação foi gravada em um CD para cada cópia deste projeto, mas só poderia ser visto no computador e teria que ter o *plug in* do flash 8 e uma versão será publicada no site do Animaeco (em elaboração, Mostra de Animação da Escola de Comunicação da UFRJ).

▪ 5.2.2.5 Técnica utilizada: *Flash Professional 8*

Apesar da faculdade oferecer computadores com *softwares* para animação, a memória nunca é suficiente e os horários para se animar estariam presos ao horário de funcionamento da sala de multimídia, como o tempo estava curto seria necessário fazer em casa, em todas as horas vagas do dia, de madrugada, aproveitar todo o tempo possível. Então foi escolhido o programa *flash*, pois ele gera arquivos muito pequenos, sendo este um *software* muito usado para se fazer animações para *internet*.

Como os arquivos gerados são pequenos, quando se acessa uma página na *internet* as animações carregam mais rápido. Sem contar que para se fazer um desenho animado com esse programa não exigiria a troca do computador. O que facilitaria financeiramente. Outra vantagem seria a troca de informações com o orientador do projeto, pois o arquivo sendo pequeno poderia ser mandado por correio eletrônico, e as críticas poderiam ser feitas a cada cena, garantindo um acompanhamento pleno. Fazendo o trabalho fluir mais rápido.

No mês de julho de 2006, no *workshop* de animação realizado pelos alunos do curso de Imagem e Som da Faculdade Federal de São Carlos (UFScar) na cidade de São Carlos - interior de São Paulo, o palestrante Eduardo Perdido¹⁵ afirmou que uma das animações em *flash* que está disponível em sua página na *internet* tinha sido feita só por ele e tomou um mês do seu tempo. Logo, não seria impossível concluir o projeto final e ainda ter tempo de escrever o relatório. O cronograma seria cumprido sem dificuldades, apesar do pouco tempo.

6 Considerações finais

O mercado de trabalho nas áreas que envolvem a animação esta em pleno crescimento. Precisa-se de mão de obra especializada. Há ainda poucos profissionais e não há cursos de graduação específicos para a animação.

Os animadores que fundaram a ABCA já estão sugerindo uma grade para se formular um curso de graduação especialmente para animação e não uma extensão de qualquer outro curso. A necessidade está mais do que evidente.

O desenho animado sempre esteve lado a lado com o cinema e pela primeira vez pode-se dizer que esse começa a caminhar sozinho, explorar seus próprios limites e assim atraindo curiosos e autodidatas para este mercado antes deficiente e hoje com energia revigorante para enfrentar as dificuldades financeiras.

Há diversas técnicas de animação, a parte mais difícil para quem faz parte deste mundo é escolher uma para se especializar. *Stop motion*, rotoscopia, desenho animado, animação em película, etc. Toda técnica tem seu encanto e peculiaridade.

¹⁵ Animações de Eduardo Perdido, ex aluno da UFScar do curso de Imagem e Som, constam na página: <http://www.roqueealfredo.com.br>

No Brasil os animadores trabalham com várias dessas técnicas e apesar de se ter muitos animadores o Brasil ainda não é capaz de fazer, por exemplo, quatro longas-metragens de animação simultaneamente, por falta de mão de obra. Pois, um longa-metragem para ser viável financeiramente precisa de uma equipe preparada.

É importante conhecer todo o processo, do surgimento da idéia até a finalização. Pois só assim, apesar de cada pessoa trabalhar em uma parte, a animação ganha fluidez, harmonia.

Ao passar uma semana na *Teleimage* (produtora brasileira famosa por realizar pós-produção, sediada na cidade de São Paulo) a visão sobre equipe se torna mais clara, lá o trabalho é extremamente segmentado e ao mesmo tempo um não progredi sem o outro. Desta forma, ganha-se tempo e agilidade para se fazer inúmeras tarefas ao mesmo tempo.

O primeiro passo no mundo da animação de fato é o mais difícil, na verdade, o primeiro passo é o mais difícil, independentemente da direção. Neste projeto a falta de conhecimento do *software* e das etapas do desenho animado foram obstáculos muitas vezes desanimadores, mas não suficientes para a desistência.

Na parte teórica não ocorreu nenhum problema para conseguir os livros necessários nas bibliotecas da faculdade (ECO e CFCH) ou em livrarias. Para conhecer melhor o programa *Flash 8* foi feito um curso na **llearn** sediada no Largo do Machado na cidade do Rio de Janeiro. Dessa forma a parte básica do software foi estudada e quando a animação começou as dificuldades eram menores.

A idéia inicial era finalizar em um arquivo AVI (formato para vídeo) o que facilitaria para os professores da banca assistirem e a exibição na faculdade, mas

as compressões do *Flash*, por algum motivo, faziam alguns dos movimentos desaparecerem, o que era inviável. Fez-se então os *downloads* de versões atualizadas, pois poderia ser algum *bug* (problema no sistema do próprio *flash* que não estava reproduzindo os movimentos corretamente).

Como o tempo foi se esgotando e os *downloads* não funcionaram a alternativa foi gravar no formato *SWF* mesmo e fornecer o programa *Flash 8* para os professores poderem assistir antes da animação ser publicada na *Internet*.

O som foi feito posteriormente e como se esperava converter para *AVI* para sincronizar, este também foi um desafio, pois o programa Vegas não lê formato *SWF*, então para sincronizar foi usada a versão, mesmo sem alguns movimentos, gerada em *AVI* pelo *flash*.

Quando esta versão foi transferida para o *flash* em alguns lugares a sincronia não ficou perfeita, e não se edita som pelo *flash 8*, a alternativa foi retirar alguns *frames* para se ajustar a imagem ao som. O que funcionou perfeitamente.

Esse final apesar de enrolado também foi muito importante. Fez com que o programa fosse explorado em todos os seus sentidos. A experiência com a animação foi extraordinária, foi descoberto um mundo novo no qual uma vez inserido, não se quer mais sair.

REFERÊNCIAS

- ABRAGAMES. Associação Brasileira das desenvolvedoras dos jogos Eletrônicos. Disponível em: <http://www.abragames.org/>. Acesso em: 01 de novembro de 2006, 12:30:00.
- ABREU, Alê. Informações sobre o animador. Disponível em: www.aleabreu.com.br. Acesso em: 22 de outubro de 2006, 23:30:00.
- ARAI, Nadia e MEDEIROS, Fernando Ventura. *Flash Professional 8: fundamentos e aplicações*. São Paulo: Érica, 2005.
- BARBOSA, Gustavo e RABAÇA, Carlos Alberto. Dicionário de comunicação. 2 ed. Rio de Janeiro: Campus, 2001.
- BELAS ARTES. In UFMG. Disponível em: <http://www.eba.ufmg.br>. Acesso em 23 de setembro de 2006, 14:35:00.
- CAMPOS, Luis Antonio Monteiro. Auto-estereótipos e hetero-estereótipos em relação a adolescentes. Tese de doutorado em psicologia. Rio de Janeiro: UFRJ, CFCH/IP,
- CARLO, Flávio Del. Informações sobre o animador. Disponível em: <http://eba.ufmg.br/animadores>. Acesso em: 23 de outubro de 2006, 00:15:00.
- COELHO, César. Informações sobre o animador. Disponível em: www.animamundi.com.br. Acesso em: 15 de setembro de 2006, 14:25:02.
- COELHO, Maria Cláudia. A experiência da fama: individualismo e comunicação de massa. 1ª ed. Rio de Janeiro: FGV, 1999.
- COELHO, Maria Cláudia. A condição do fã: idolatria e indústria cultural. *Interseções*, ano 5, n.2 p. 417-432: UERJ, 2003.
- COMPARATO, Doc. Da criação ao roteiro. Rio de Janeiro: Rocco, 2000.
- CTAV. Informações sobre a origem do centro técnico de audiovisual. Disponível em: <http://www.ctav-sav.com.br/ctav/historico.htm>. Acesso em: 25 de outubro de 2006, 11:10:00.
- D'ELLIA, Celso Lazzeti. Informações sobre o animador. Disponível em: <http://eba.ufmg.br/animadores>. Acesso em: 23 de outubro de 2006, 00:20:52.
- DURANDEGUI, Angel Beldarrain. Representações de grupos nacionais – um estudo psicossocial comparativo. Tese de pós-graduação. Rio de Janeiro: UFRJ/IP, 2002.

- JOGOS. Festival Universitário de games. Disponível em:
<http://csgames.incubadora.fapesp.br/portal/noticias/prorrogaçao>. Acesso em:
01 de novembro de 2006, 12:30:00.
- FILHO, Anélio Lattini. Informações sobre o animador. Disponível em:
<http://eba.ufmg.br/animadores>. Acesso em: 23 de outubro de 2006, 00:25:10.
- FREUD, Sigmund. Group psychology and the analysis of the ego. Translated by James Strachey. Liveright Publishing. Corporation: New York, 1949.
- GAGLIOTTI, Fábio Luiz. Entrevista sobre a colaboração na animação Bolinhas. Concedida no dia 29 de outubro de 2006, 00:45:00
- GALVÃO, Arnaldo. Informações sobre o animador. Disponível em:
<http://eba.ufmg.br/animadores>. Acesso em: 23 de outubro de 2006, 00:30:00.
- GUERRA, Otto. O reino azul. Brasil. Disponível em:
<http://www.portacurtas.com.br/Filme.asp?Cod=1119>. Acesso em 18 de outubro de 2006, 16:01:00.
- GUERRA, Otto. Informações sobre o animador. Disponível em:
<http://www.ottodesenhos.com.br>. Acesso em: 23 de outubro de 2006, 23:33:00.
- HALAS, John; MANVEL, Roger. A técnica da Animação cinematográfica. Rio de Janeiro: Civilização Brasileira, 1979.
- HAMBURGER, Cao. Informações sobre o animador. Disponível em:
<http://eba.ufmg.br/animadores>. Acesso em: 23 de outubro de 2006, 23:38:00.
- IECINE, Instituto Estadual de Cinema. Rio Grande do Sul. Disponível em:
<http://www.cultura.rs.gov.br/principal.php?inc=iecine>. Acesso em 21 de outubro de 2006, 23:12:03.
- JOBIM, Tom. Letra cifrada da música. Disponível em:
http://acheicifras.uol.com.br/cifras_nac.php?idcifra=1698. Acesso em: 24 de outubro de 2006, 22:52:10.
- JUNG, C.G., O desenvolvimento da personalidade. Petrópolis: Vozes, 1981.
- LABO CINE. Xuxinha e Guto contra os monstros do espaço. Disponível em:
<http://www2.uol.com.br/debate/1265/cadd/cadernod05.htm>. Acesso em: 29 de outubro de 2006, 16:09:30.

LABO CINE. A turma da Mônica em uma aventura no tempo. Disponível em: <http://www.melies.com.br/noticias/noticias.php?id=86>. Acesso em: 29 de outubro de 2006, 16:30:00.

LIGNINI, Fabio. Informações sobre o animador. Disponível em: <http://eba.ufmg.br/animadores>. Acesso em: 24 de outubro de 2006, 00:45:02.

LUZZI, Carlos. Informações sobre o animador. Disponível em: <http://www.danmess.com/home.html>. Acesso em: 24 de outubro de 2006, 12:02:00.

MACIEL, Luiz Carlos. O poder do clímax: fundamentos do roteiro de cinema e TV. Rio de Janeiro: Record, 2003.

MAGALHAES, Marcos. Informações sobre o animador. Disponível em: <http://www.animamundi.com.br>. Acesso em: 15 de setembro de 2006, 14:40:00.

MELANTONIO, Marco. Informações sobre o animador. Disponível em: <http://www.danmess.com/home.html>. Acesso em: 24 de outubro de 2006, 12:03:00.

MESSIAS, Daniel. Informações sobre o animador. Disponível em: <http://www.danmess.com>. Acesso em: 24 de outubro de 2006, 12:20:00.

MILLER, Roberto. Informações sobre o animador. Disponível em: <http://www.geocities.com/wfcampo/millerpage.htm>. Acesso em: 24 de outubro de 2006, 13:30:00.

MIRANDA, Carlos Alberto. Cinema de animação: Arte nova/arte livre. Petrópolis: Vozes, 1971.

MORENO, Antonio. A experiência brasileira no cinema de animação. Rio de Janeiro: Artenova S.A, 1978.

NETO, Haroldo Guimarães. Informações sobre o animador. Disponível em: <http://www.hgn.com.br>. Acesso em: 24 de outubro de 2006, 00:25:03.

OLIVEIRA, Rui de. Informações sobre o animador. Disponível em: <http://eba.ufmg.br/animadores>. Acesso em: 24 de outubro de 2006, 13:42:00.

PERDIDO, Eduardo. Roque e Alfredo. Disponível em: <http://www.roqueealfredo.com.br>. Acesso em 20 de julho de 2006, 14:10:00.

PIOLOGO, Ricardo e Rodrigo. Animação & Computadores. Rio de Janeiro: Axel books do Brasil, 2004.

PONTES, Daniela e RAMALDES, Renata. Um mundo animado. Rio de Janeiro: UERJ. Disponível em: <http://www.cultivar.uerj.br/36CI03.html>. Acesso em 18 outubro de 2006, 11:00:00.

QUEIROZ, Aida. Informações sobre a animadora. Disponível em: <http://www.animamundi.com.br>. Acesso em: 15 de setembro de 2006, 14:50:12.

REVISTA DE CINEMA. Animação Brasileira. Disponível em: <http://www2.uol.com.br/revistadecinema/edicao35/animacaobrasileira/index.shtml>. Acesso em: 29 de outubro de 2006, 17:00:00.

RIBAS, Walbercy. Informações sobre o animador. Disponível em: http://www.filmeb.com.br/quemequem/html/QEQ_profissional.php?get_cd_profissional=PE498. Acesso em: 25 de setembro de 2006, 14:45:00.

RODRIGUES, Cris. O cinema e a produção. 2ª ed. Rio de Janeiro: DP&A: Faperj, 2005.

SALDANHA, Carlos. Informações sobre o animador. Disponível em: <http://eba.ufmg.br/animadores>. Acesso em: 24 de outubro de 2006, 15:10:00.

SOUSA, Mauricio de. Informações sobre o animador. Disponível em: <http://www.monica.com.br/mauricio-site/>. Acesso em: 24 de outubro de 2006, 16:00:00.

SQUARISI, Mauricio. Informações sobre o animador. Disponível em: <http://eba.ufmg.br/animadores>. Acesso em: 24 de outubro de 2006, 16:25:00.

STILPEN, Pedro Ernesto. Informações sobre o animador. Disponível em: <http://eba.ufmg.br/animadores>. Acesso em: 24 de outubro de 2006, 16:20:00.

UFMG – Universidade Federal de Minas Gerais. Disponível em: <http://eba.ufmg.br/panorama/brasileira/brasileira04.html>. Acesso em 20 de setembro de 2006, 20:35:00.

VIEIRA, Clóvis. Informações sobre o animador. Disponível em: <http://eba.ufmg.br/animadores>. Acesso em: 24 de outubro de 2006, 17:00:00.

ZAGURY, Léa. Informações sobre a animadora. Disponível em: http://www.filmeb.com.br/quemequem/html/QEQ_profissional.php?get_cd_profissional=PE561. Acesso em: 25 de setembro de 2006, 14:50:00.

APÊNDICE A

Argumento

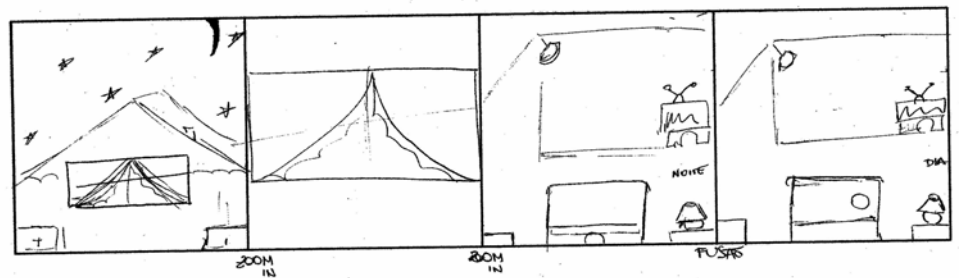
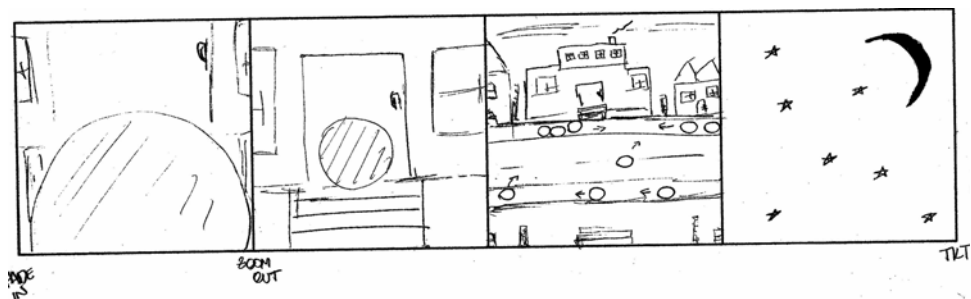
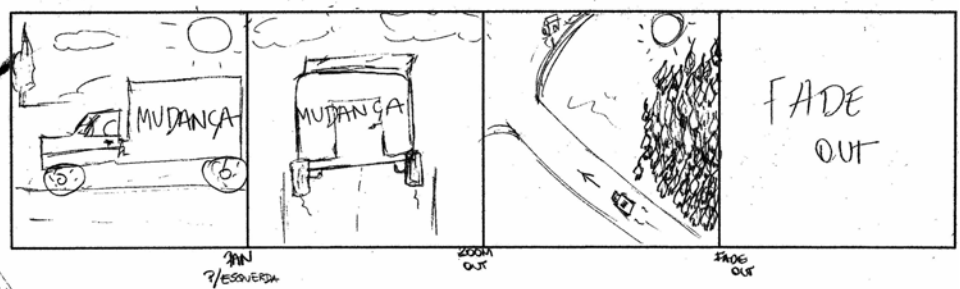
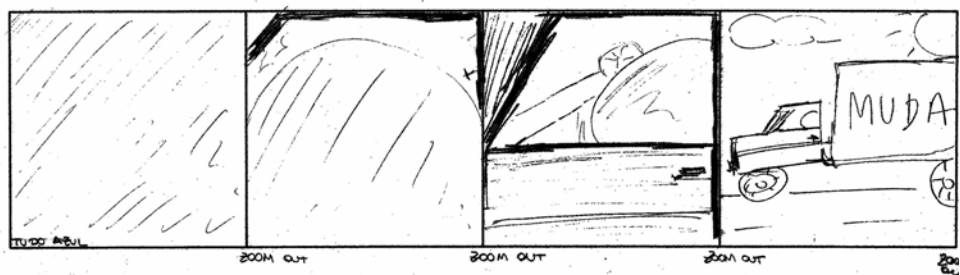
Uma bolinha azul se muda para uma cidade onde só moram bolinhas vermelhas e verdes. As casas da cidade são basicamente iguais e é raro encontrar uma bolinha sozinha, elas sempre andam em grupo. No dia seguinte da mudança ela sai de casa e tenta se aproximar das outras bolinhas, mas é rejeitada por todos da cidade. A bolinha azul tenta mais de uma vez se aproximar, sem resultados positivos ela resolve voltar para sua casa.

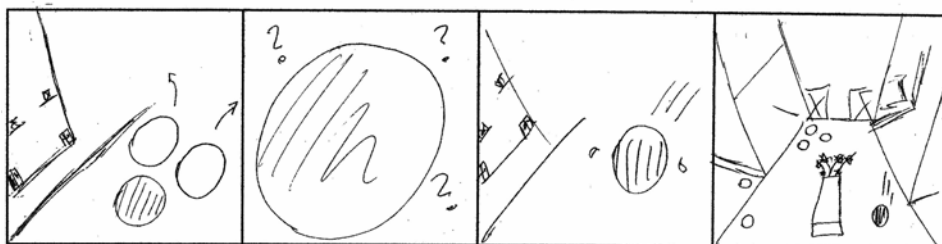
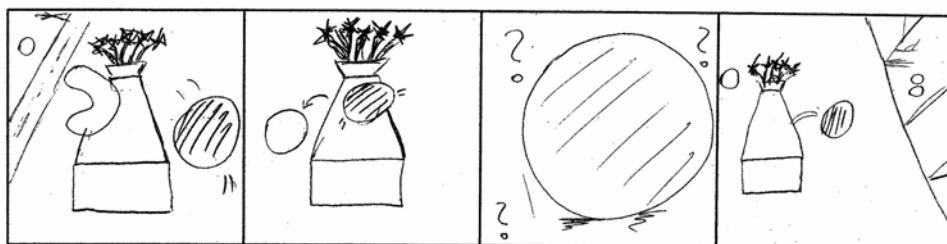
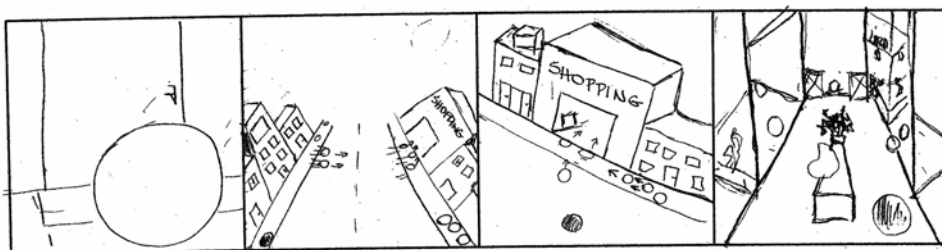
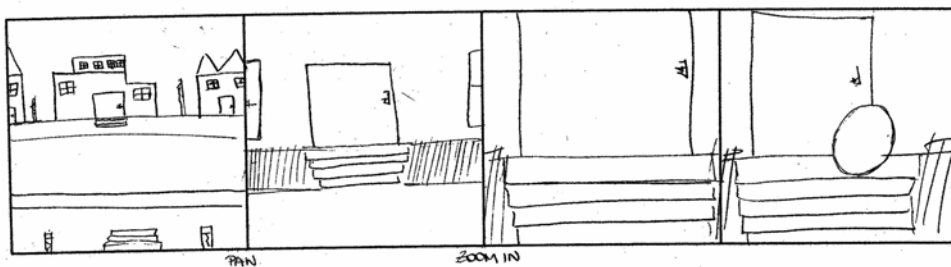
No dia seguinte a bolinha azul fica deprimida, pois não tinha conseguido fazer amigos na nova cidade. Então ela resolve ficar em casa. Mas a cidade está todo movimentada, algo está diferente. A bolinha azul olha pela janela e percebe que há outras bolinhas azuis, animada ela sai para ver o que esta acontecendo.

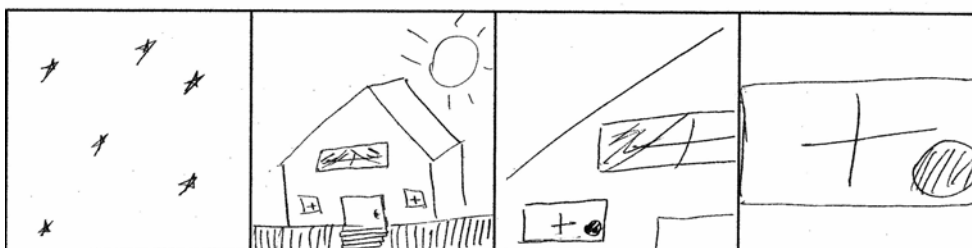
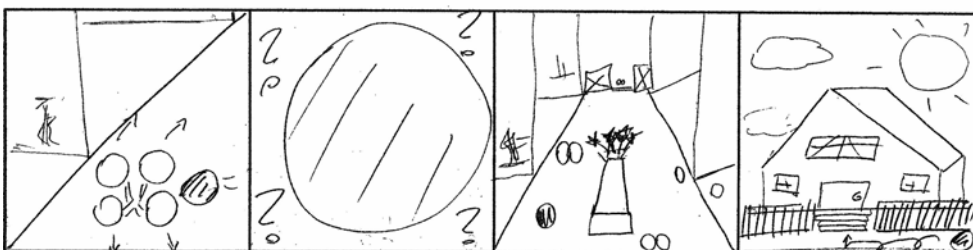
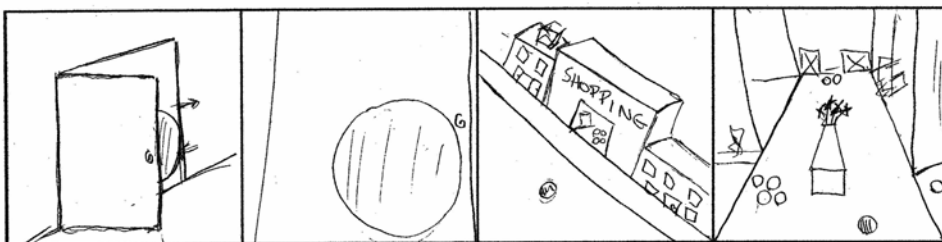
As bolinhas da cidade se pintam de azul porque um astro das bolinhas fará uma apresentação de noite na cidade, o astro se chama Baluna e por coincidência é uma bolinha azul. Porém no meio do show começa a chover e a Baluna derrete e todos descobrem que na verdade ela é laranja, a bolinha azul fica surpresa e ao olhar em volta descobre que nenhuma bolinha da cidade é nem vermelha, nem verde e muito menos azuis. Elas têm todas as cores.

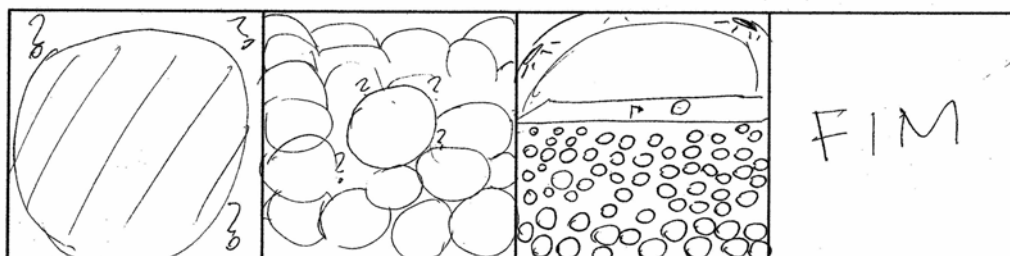
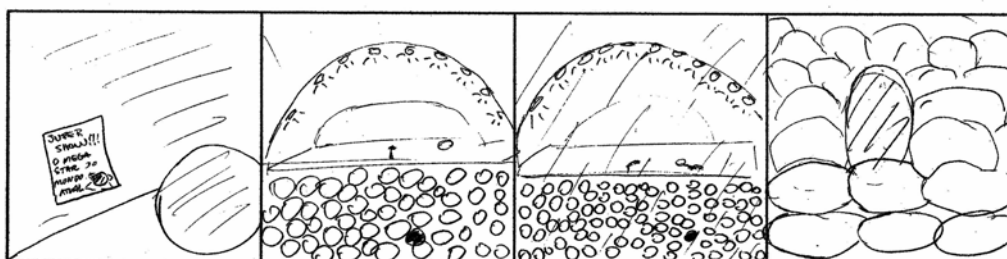
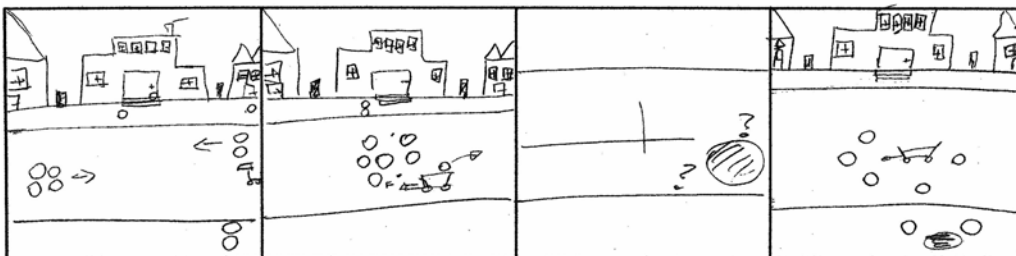
APÊNDICE B

Story-board









APÊNDICE C

ROTEIRO DA ANIMAÇÃO

	VÍDEO	AÚDIO	TEMPO
1	INT/Dentro do caminhão/DIA CLOSE da bolinha azul - até PM da bolinha na janela do caminhão (vendo do lado de dentro), TRAVELLING para frente para sair do caminhão pela janela.	<i>Fade in</i> de música alegre, bem animada.	00:00
2	EXT/ESTRADA/DIA PAN para esquerda, para colocar o caminhão em cena de novo. TRAVELLING para trás e PLONGÉ, abre até PG, filmando o caminhão em uma estradinha de campo, tranqüila e sem movimento. Dá para ler a palavra "mudança" na lateral do caminhão.	BG de barulho do caminhão na estrada e a música animada ainda tocando.	
3	EXT/Varanda/ANOITECENDO Câmera SUBJETIVA - mostra uma rua tranqüila, com outras bolinhas "conversando", as bolinhas são verdes e vermelhas, grandes e pequenas. Casas parecidas.	Música continua, não si se a mesma, mas talvez uma mais tranqüila, de paz e felicidade. Fade out da música.	
4	INT/QUARTO/NOITE PM do pé da cama com abajur na mesa da cabeceira, janela atrás da cama com o céu azul escuro estrelado. TRAVELLING para frente em direção a janela - fusão -dia.	Silêncio e barulho de grilo.	
5	EXT/VARANDA/DIA PG da rua, PAN e TILT,PG da varanda com a porta no centro. TRAVELLING até PP	Barulho de galo cantando. <i>Fade in</i> de	

	porta se abre e saí a bolinha azul pulando animada. E parece que ela pula por cima da câmara.	música animada(dia nova, casa nova).	
6	<p>EXT/CENTRO/DIA PG muitas bolinhas (cada uma indo para uma direção), carros, rua, sinal (todas as bolinhas são verdes ou vermelhas). Até que aparece na cena a bolinha azul. TRAVELLING em direção a bolinha até PM. Bolinha azul pulando na calçada e as outras bolinhas se afastando, desviando. A bolinha azul pára e resolve se aproximar de um grupo de bolinhas conversando e estas se afastam bruscamente, cada uma vai para um lado oposto ao que a bolinha azul vem. Daí aparecem várias interrogações, aí ela resolve atravessar a rua e vai em direção a outras bolinhas, que também se afastam, outras interrogações aparecem. Várias cenas desse tipo passam, como se ela tivesse tentado várias vezes até que ela desanimada resolve voltar para casa rolando. Daí em uma quadra ela vê um grupo de bolinhas, ao se aproximar acontece a mesma coisa, elas se afastam.</p>	<p>BG de confusão, muitas coisas acontecendo ao mesmo tempo com a música animada.</p> <p>Barulho de disco arranhando, música lenta, triste de decepção.</p>	
7	<p>EXT/RUA DA CASA/NOITE PG da rua da casa da bolinha, ela aparece em cena e vem rolando e entra na sua casa.</p>	Música deprê até ela entrar em sua casa daí tem um <i>fade out</i> .	
8	<p>EXT/VARANDA/DIA PG da casa até PM da porta de entrada. Esta se abre de uma</p>	Barulho de galo. Volta música	

	vez só e a bolinha azul aparece pulando. Ela resolve tentar mais uma vez e saí pulando em direção ao centro.	animada(a mesma de antes para dar a impressão de segunda tentativa).	
9	EXT/CENTRO/DIA PG da confusão de bolinhas se movimentando. Bolinha azul entra em cena. PM da bolinha azul se aproximando de outras bolinhas e estas se afastam da mesma forma que acontecera no dia anterior. CLOSE da bolinha azul com várias interrogações. PM da bolinha rolando indo embora.	BG de barulho de confusão e PP da música animada. Fade out da música animada e confusão, barulho das interrogações aparecendo, um segundo de silêncio e fade in de música triste.	
10	EXT/CALÇADA VAZIA/DIA PM da bolinha azul rolando triste e sem entender nada. CLOSE da bolinha e um <i>flashback</i> das outras bolinhas se afastando. Bolinha azul pula pra desfazer o pensamento, que vira poeira. PM da bolinha e de um banco, ela pula para ficar em cima do banco. Câmera SUBJETIVA, bolinhas juntas brincando, pulando, conversando. Começa a anoitecer e as bolinhas vão embora. (como se ela tivesse passado o dia inteiro ali, parada, sozinha).	Música triste e BG das outras bolinhas brincando.	
11	EXT/CASA BOLINHA AZUL/NOITE PG da rua, bolinha vem rolando e entra na casa dela.	<i>Fade out</i> da música triste.	
12	EXT/CASA DA BOLINHA AZUL/DIA CLOSE da janela lateral, bolinha azul "olhando" o movimento, ela está com receio de sair. Bolinha some da janela, TRAVELLING até a	Barulho de pássaros, bolinhas, BG de rock toando em rádio.	

	<p>porta, e ela abre bem devagar. CLOSE do porta, bolinha azul espiando, daí ela sai bem devagar, PM da bolinha rolando, CLOSE da bolinha assustada. Câmera SUBJETIVA, bolinhas se pintando de azul, várias já azuis. PM da bolinha azul pulando na varanda e descendo da varanda e indo em direção a outras bolinhas que dessa vez não se afastam.</p>		
13	<p>EXT/FRENTE CASA/NOITE PG - bolinha azul com outras bolinhas, ela entra na casa pulando animada.</p>	Música animada.	
14	<p>INT/BANHEIRO/NOITE PM - bolinha azul se arrumando, tomando banho, Ainda muito animada.</p>	BG de chuveiro e com uma música animada de rock.	
15	<p>EXT/VARANDA/NOITE PM do porta, a bolinha azul aparece, ZOOM OUT, aparecem outras bolinhas que agora também são azuis, esperando a bolinha azul e todas pulando animadas saem pulando pela rua. Ao passarem por um poste, CLOSE do poste, mostra um cartaz de um show e o rock star é azul.</p>	Música animada e feliz. Não sei se continua a de rock que estava antes. Sei que tem que ser uma animada.	
16	<p>EXT/SHOW/NOITE PG - várias bolinhas azuis. Um palco enorme todo iluminado. TRAVELLING passando por todas as bolinhas até CLOSE da bolinha azul pulando animada. PG do palco, começa o show, saem fogos, todos estão animados, bolinha star entra no palco com uma capa brilhante, CLOSE da bolinha star. Várias luzes coloridas. PG da platéia, TILT para o céu estrelado, até aparece uma estrela</p>	<p>BG de confusão, várias bolinhas, música de fundo - confusão total.</p> <p>Platéia aplaudindo, barulho de assovios, típicos de um show.</p>	+/- 04:00

	<p>cadente. E logo começa a chover. CLOSE da bolinha azul espantada, PM do palco e a bolinha star desbotando e virando roxa. TRAVELLING passando pela platéia inteira que também está derretendo, perdendo a cor azul. CLOSE da bolinha azul mais surpresa ainda. Câmera SUBJETIVA, PAN - todas as outras bolinhas com cores diferentes, nenhuma, nem verde, nem vermelha. CLOSE da bolinha com várias interrogações. PM bolinhas pulando animadas, juntas. A bolinha azul pula e entra no meio da multidão e desaparece. TILT para o palco com a platéia. Fade out da imagem.</p>	<p><i>Fade in</i> da música de rock.</p>	
--	--	--	--